5E

Spaghetti Fantasy

BranCaloniA

-Manuale di Ambientazione-

ACHERON

Brancalonia

Questo è il Manuale di Ambientazione di Brancalonia per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso di sempre.

Quello di Brancalonia è un mondo fantasy basato su tradizione, folklore, storia, paesaggi, letteratura e cultura pop italiana.

Brancalonia è un gioco di Acheron Games.
Zappa e Spada è una creazione di Mauro Longo, Davide Mana e Samuel Marolla.
Il Regno di Taglia, i Fratelli di Taglia e la Penumbria sono una creazione di Jack Sensolini e Luca Mazza (Ignoranza Eroica).

Crediti

Direzione Editoriale: Samuel Marolla
Direzione Creativa: Mauro Longo
Redazione: Masa
Design e Sviluppo del Manuale di Ambientazione: Mauro Longo
Illustrazione di copertina: Lorenzo Nuti
Testi e coordinamento contributi: Mauro Longo
Avventure di: Edoardo Cremaschi, Giovanni De Feo, Luca Mazza, Mala Spina, Alessandro Savino, Jack Sensolini, Umberto Spaticchia
Contributi: Marco Cardone, Daniele Daccò, Masa, Lorenzo Fantoni, Riccardo Gallori, Livio Gambarini, Michele Garbuggio, Michele Gonnella, Federico Guerri, F. T. Hoffmann, Lorenzo Ladogana, Jari Lanzoni, Simone Laudiero, Davide Mana, Luca Mazza, Thomas Mazzantini, Giovanni Melappioni, Alberto Orsini, Federico Pilleri, Roberto Recchioni, Nicola Santagostino, Jack Sensolini, Valentino Sergi, Lorenzo Valentini, Yuri Zanelli
Design e Sviluppo delle Regole: Andrea Macchi e Max Castellani di Epic Party Games
Consulenza sulle Regole: Nicola Santagostino per Epic Party Games
Revisione: Simone Borri e Sebastiano De Angelis
Test, consulenze, ringraziamenti e altri contributi: Marco Arnaudo, Boris Batacchi, Lorenzo Luca Bellini, Bertoldo, Pierpaolo Bianchini, Steven Bocchetto, Davide Bogliolo, Lorenzo Bonadè, Michele Borgogni, Marco Busetti, Andrea Buzzi, Guido Campanini, Serena Capparuccini, Alessandro Mattia Chiappetta, Davide Clerici, Lorenzo Colucci, Matteo Cognome, Salvatore Cuomo, Gabriele Derosas, Alessandro Devigili, Luigi Di Sciascio, Andrea Facchini, Gian Domenico Facchini, Nicola Ferrantello, Alessandro Fietta, Andrea Francisconi, Leonardo Gallori, Michele Garbuggio, Matteo Grassi, Giulio Grassia, Virginia Grego, Ivano Grifone, Eugenio Maria Lauro, Cristian Luna, Roberto Luna, Pepote Luvazza, Paolo Maggi, Domenico Antonio Mangialardi, Nico Marvulli, Danilo Mecucci, Massimiliano Marradi, Danilo Mecucci, Andrea Micaloni, Marco Natoli, Stefano Negro, Mirko Paradisi, Moreno Pedrinzani, Davide Peruzzi, Dario Pesce, Francisco Pettigiani, Gabriele Pisto, Francesco Possati, Davide Privitera, Stefano Rizzo, Jacopo Rossi, Giuseppe Rotondo, Piercarlo Serena, Fabio Phobos Storm, Luca Tofini, Margherita Tramontano, Lorenzo Valentini, Giuseppe Zeuli
Consulenza speciale: Marta Palvarini
Illustrazioni interne: Nikos Alteri, Alessandro Balluchi, Andrea Casciaro, Edda Marrone, Filippo Munegato, Lorenzo Nuti, Moreno Paissan, Fabio Porfidia, Vittorio Santi, Melissa Spandri
Mappa e Schede: Fabio Porfidia
Impaginazione e Grafica: Matteo Ceresa

WWW.ACHERON.IT

Zappa e Spada è una creazione di Mauro Longo, Davide Mana e Samuel Marolla, con il contributo fondamentale di Masa e di tutti gli autori delle antologie già pubblicate da Acheron Books: Diego Cajelli, Marco Cardone, Giovanni De Feo, Masa, Lorenzo Fantoni, Livio Gambarini, Michele Gonnella, Federico Guerri, F.T. Hoffmann, Jari Lanzoni, Federica Leonardi, Marco Lomonaco, Mauro Longo, Mala Spina, Davide Mana, Luca Mazza, Giovanni Melappioni, Marika Michelazzi, Nerdheim, Elvio Ravasio, Roberto Recchioni, Julia Sienna, Alessandro Vicenzi. Una menzione particolare a Vanni Santoni per l'introduzione alla seconda antologia e ad Andrea Mollica per i due librogame di *Stregoneria Rusticana!*

Borgo Stricchiano è una creazione di Federico Guerri per *Bucinella* - 25.000 abitanti circa.

Il Ducato di Acquaviva è una creazione di Giovanni De Feo per *Il Mangianomi*.

La campagna di lancio e finanziamento del gioco è realizzata in collaborazione con Officina Meningi, Epic Party Games e Ludiblood.

Si ringraziano Guido Campanini e Luca Bellini per il lavoro svolto a supporto del gioco nella sua primissima versione.

Copyright © 2020 Acheron Games. Tutti i diritti riservati.

Brancalonia è un prodotto di fantasia: ogni riferimento a personalità esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale.

Edizione italiana © 2020 Acheron Games

Trovate manuali, mappe, schede e ogni pubblicazione ufficiale di Brancalonia su WWW.ACHERON.IT

Sommario

Canaglie di Brancalonia 5
Un mondo di Canaglie 6
Cricche e Bande 6
Razze di Brancalonia 8
Umano 8
Dotato 9
Morgante 10
Selvatico 11
Marionetta 12
Malebranche 14
Classi di Brancalonia 16
Barbaro 17
Bardo 18
Chierico 19
Druido 21
Guerriero 22
Ladro 23
Mago 24
Monaco 25
Paladino 26
Ranger 27
Stregone 28
Warlock 29
Nuove personalità e background 30
Talenti Brancaloni 37
Emerite Canaglie - Avanzare oltre il 6° livello! 40

Botte da orbi e bisacce sfondate 41
Regole di Ambientazione 42
Eroi di Bassa Lega 42
Equipaggiamento scadente e contraffatto 42
Il Riposo della Canaglia 42
Sbraco 42
Le Bande e i Fratelli di Taglia 43
Il Covo 43
Granlussi 44
Favori 45
Malefatte, Taglie e Nomea 46
Nomea 48
Imbosco e Rischi del Mestiere 49
Imboscarsi durante lo Sbraco 49
Rischi del Mestiere 49
Rissa 51
Giochi da Bettola 57
Bagordi 59

Denaro ed Equipaggiamento 61
Equipaggiamento scadente 62
Oggetti falsi, taroccati e contraffatti 63
Nuovo Equipaggiamento 64
Intrugli 65
Ciarpame Magico 67
Cimeli 69

La Condotta 71
Spaghetti Fantasy 72
Le Canaglie e la giustizia del Regno 76
Equitaglia 78
Creare avventure 80
Generatore di Bettole 81
Strade che non vanno da nessuna parte 84
Piazzare delle Profezie 86

Il Regno 87
Storia sbrigativa del Regno 88
Quinotaria 92
Falcamonte 94
Galaverna 96
Vortigana 98
Pianaverna 100
Penumbria 102
Torrigiana 106
Spoletaria 110
Alazia 112
Ausonia 116
Contrade Dimenticate 118
Volturnia 120
Piccadora 122
Zagara 124
Callista e Tasinnanta 126
I Sette Mari e Mezzo del Regno 128
Oltre i confini del Regno 130

In cerca di quattrini 131
Il piccolo popolo del Monte Grande 132
Rugantino 138
Storie d'amore e di coltello 138
La Foresta dei Cinghiali Ululanti 142
Il buono, il brutto e la marionetta 148
Vedi Acquaviva e poi muori! 154
Attacco al Podere 158
E ora? 162

Mostri e avversari 163
Anguana 164
Bavalischio 165
Befana 166
Bigatto 170
Confinato 172
Sciame di Corvoragni 175
Foionco 175
Malacoda 176
Marroca 178
Orco Cattivo 179
Serpegatto 180
Vilupera 180
Personaggi non giocanti e avversari ricorrenti 182
Agente di Equitaglia 182
Animali Parlanti 183
Bagatto 183
Birro 184
Capobirro 184
Cacciatore di Equitaglia 185
Comandante 186
Dragone 186
Duellante 187
Folla Inferocita 187
Pagano 188
Tagliagole 188

Fratelli di Taglia, la Taglia è modesta...

Ben arrivati nel Regno, una terra piena di insidie e possibilità di guadagno, nel più incredibile e cialtronesco gioco di ruolo all'italiana a cui abbiate mai partecipato!

Create la vostra Cricca di canaglie, arruolatevi in una banda, fatevi assegnare qualche lavoretto ben pagato, andate a menare un po' le mani in giro e a rifilare qualche coltellata a chi di dovere.

Quando avrete racimolato un bel gruzzolo e scalato un po' i ranghi della vostra compagnia, sarete pronti a tentare la fortuna, per quel Colpo Grosso che potrebbe farvi chiudere in bellezza...

Dopotutto, cosa potrebbe andare storto?

Lo "Spaghetti Fantasy" di *Zappa e Spada*, serie antologica pubblicata da Acheron Books, e il "Fantasy di Menare" di Ignoranza Eroica, uniscono le forze per *Brancalonia*, ambientazione e campaign setting per la 5a Edizione del gioco di ruolo più celebre di tutti i tempi.

Questo mondo fantastico, fiabesco e picaresco è una versione "alla rovescia" dell'Italia, che cita, raccoglie e mescola insieme contributi di letteratura e rimandi a cento e passa opere della tradizione fantasy nostrana, della cultura pop e dell'immaginario collettivo:

- Il folklore e la favolistica italiani, da *Le Piacevoli Notti* di Straparola al *Cunto de li cunti*, dal *Pinocchio* di Collodi alle raccolte di Pitrè e Calvino.
- La tradizione cavalleresca e cortese, dai cantari medievali ai poemi epici rinascimentali.
- I film in costume del nostro cinema, da *L'Armata Brancaleone* a *Il mestiere delle armi*, da *L'Arcidiavolo* ad *Attila Flagello di Dio*.
- Il fantastico novecentesco di scrittori come Pederiali, Eco, Buzzati e Calvino.

Per trovare l'ispirazione: fumetti, libri, film...

Una lista esaustiva di tutti i film, i libri e i fumetti che sono stati di ispirazione agli autori e ai playtester di *Brancalonia* richiederebbe decine di pagine. Qui di seguito, presentiamo una breve selezione, per aiutarvi a partire col piede giusto. Buona lettura!

Fumetti

* Magnus & Romanini – *La Compagnia della Forca*
* Magnus & Bunker / Cimpellin & Bunker – *Maxmagnus*
* Pratt – *L'angelo della finestra d'oriente, Sotto la bandiera dell'oro*
* Rastrelli & Nuti – *Giovanni delle Bande Nere*
Battaglia – *Gargantua e Pantagruel, Il corsaro del Mediterraneo, San Francesco* e altro
Magnus – *Dieci Cavalieri e un Mago*
Marini & Desberg – *Lo Scorpione*
Toppi – *Cavaliere di Ventura, Europee, Mediterranee, Bestiario* e altro
Wood & Salinas / Gomez – *Dago*

Narrativa e Favolistica

* Basile – *Cunto de li cunti*
* Calvino – *Il Cavaliere Inesistente, Il Barone Rampante, Il Visconte Dimezzato, Fiabe Italiane, Orlando Furioso, Il castello dei destini incrociati, Le città invisibili*
* Pederiali – *La compagnia della Selva Bella*
* Pederiali – *Il tesoro del Bigatto*
Buzzati – *Il segreto del Bosco Vecchio, Il deserto dei Tartari, La famosa invasione degli orsi in Sicilia e altro*
Eco – *Baudolino*
Pitrè – *Il pozzo delle meraviglie*
Rodari – *La strada che non andava in nessun posto e altre storie*

Saggistica

* Cattabiani – *Calendario, Lunario, Santi d'Italia* e altro

Film

* *Il racconto dei racconti*
* *I picari*
* *L'Armata Brancaleone e Brancaleone alle Crociate*
Attila Flagello di Dio
Bertoldo, Bertoldino e Cacasenno
C'era una volta (1967)
Fantaghirò
Il mestiere delle armi
Il viaggio di Capitan Fracassa
L'arcidiavolo
Ladyhawke
Flesh + Blood
La storia fantastica

* indica i titoli vivamente consigliati

Il Regno vi aspetta: alla pugna!

Canaglie di Brancalonia

Quello in cui vivete è un mondo di avventure mozzafiato, eroiche imprese e gesta leggendarie.

Condottieri rivestiti di abbacinanti armature guidano impavide armate contro nemici terrificanti; cacciatori di tesori, abili e pronti a tutto, esplorano i sotterranei dimenticati di antichi imperi perduti, destreggiandosi fra trappole letali e mostri senza nome; eroine astute e procaci ingannano principi e mercanti con il loro fascino e rubano in una notte tesori degni del riscatto di un re!

Ma voi no, non siete come loro... voi siete quelli che li sostituiscono quando le cose si mettono male: pigri lestofanti, furfanti di bassa risma, fattucchieri svogliati e avidi manigoldi.

Quelli sporchi, brutti e cattivi.

Voi, insomma.

Siete gli scarti del mondo dell'avventura, la carne da cannone di tutte le battaglie, la feccia che emerge quando si raschia il fondo del barile, quella sporca dozzina che viene tirata fuori di prigione solo per compiere missioni disperate.

Vi sembra ingiusto? Allora non siete così stupidi... infatti è ingiusto, ma dopotutto il destino ha altro di più importante da fare che preoccuparsi di essere onesto con voi...

E ora bando alle ciance, pendagli da forca... è il momento di darsi da fare!

Un mondo di Canaglie

In *Brancalonia*, tutti i personaggi giocanti sono Canaglie, ovvero membri di una banda di mercenari, manigoldi e cialtroni loro pari, e saranno impegnati in discutibili lavoretti tra i vari domini di quello che rimane di un antico Regno ormai in rovina.

Questa enorme marmaglia, questa masnada senza fine di pendagli da forca di cui voi siete degni esponenti è anche identificata nella sua interezza come Fratelli di Taglia: l'insieme delle bande e dei banditi di tutto il Regno, sul cui capo da un feudo o dall'altro è stata a un certo qual momento posta una Taglia, piccola o grande che sia.

Partirete dal sangue e dal fango, sarete furfanti di terz'ordine in un mondo pericoloso e infame, per poi, se vi dimostrerete all'altezza, ascendere fino a guidare la vostra banda e far tremare i troni di re e signori.

Siete pronti? Ah, sì, giusto: voi siete nati pronti…

Cricche e Bande

In *Brancalonia*, il gruppo che riunisce le canaglie dei giocatori, più eventualmente qualche compare o scagnozzo, è chiamato la Cricca. Una Cricca è un manipolo di lestofanti già affiatati e rodati, che è possibile mandare assieme a compiere lavoretti senza temere che si ammazzino l'un l'altro dopo cento passi. La Cricca dei giocatori è solo una di quelle che compongono una banda, che può contarne un paio, una dozzina o perfino qualche centinaio, nelle bande più grandi. Scalare i ranghi della banda fino a diventarne i capi è una delle tipologie di avanzamento delle canaglie nel gioco.

Le bande compiono le proprie scorribande liberamente su e giù per il Regno, agiscono di propria iniziativa o si vendono al miglior offerente, venendo inquadrate come compagnie di ventura al soldo di qualche avido generale, meschino nobilastro o vile signorotto locale.

La banda a cui appartengono le canaglie dei giocatori può essere tante cose: un'armata scalcagnata diretta in Oltremare a guerreggiare, una carovana viaggiante di zigani o di guitti, una loggia di maghi guiscardi alla ricerca di un perduto portento di età draconiana, un'accozzaglia di briganti che alleggeriscono i viandanti lungo le strade, un contingente di disertori fuggiti alla guerra e in cerca di rifugio, una compagnia mercenaria ben organizzata, la ciurma di una nave di pirati, balordi o bucatinieri, una combriccola di cercatori di tesori, una gilda di cacciatori di taglie, infami o avventurieri, una masnada di criminali allo sbando, una confraternita di benandanti o miracolari sulle tracce di un'antica reliquia, un drappello di evasi, una corporazione di mendicanti e truffatori, un'orda di barbari alle porte della città e qualsiasi altra cosa vi venga in mente.

In tutti i casi, le canaglie che ne fanno parte sono considerate dalla gente comune come individui pericolosi, fastidiosi e pronti a tutto. Tenerli lontani sarebbe l'ideale… altrimenti meglio farseli amici!

Allineamenti di Brancalonia

In *Brancalonia*, la maggior parte delle canaglie sono simpatici furfanti (CB o CN), membri di comunità o di congreghe che seguono l'istinto o le leggi della natura (N), cialtroni che tirano a campare come meglio possono (NB), o sognatori che aspirano alla gloria e all'onore in un mondo che non è adatto agli alti ideali (LB e LN). Nessuna delle razze del Regno tende in maniera innata a dei particolari allineamenti e sconsigliamo l'utilizzo di protagonisti davvero malvagi. Chiarito questo, potete decidere di usare o meno gli Allineamenti nelle vostre partite, come meglio credete.

Lavoretti di ogni genere

Le bande (e di conseguenza anche le Cricche) sono spesso assoldate da abitanti dei villaggi, mercanti, nobili e signori della guerra per ogni sorta di lavoretti, in genere cose illecite, pericolose e che nessuno vuole fare.

E questo quando va bene…

Quando va male, ci sono dietro maledizioni, demoni, stregonerie, mostri e doppi giochi.

Dopotutto, se la gente si affida a delle canaglie è perché c'è la fregatura, no?

La banda e la Cricca funzionano anche per garantire un agile ricambio dei giocatori e dei personaggi, il gioco casuale, le sessioni una tantum e l'avanzamento di grado e di livello.

Il Condottiero

Il Condottiero è il Game Master di *Brancalonia*, il giocatore che si occupa di condurre le sessioni di gioco, offrire alla Cricca delle missioni da svolgere in qualità di capobanda e raccontare ciò che accade durante le avventure.

Eroi di Bassa Lega

I personaggi di *Brancalonia* possono essere canaglie di ogni genere, ma l'avanzamento prevede solo sei livelli. Paura, eh?

Ebbene sì: per valorizzare al massimo le atmosfere low magic e lo stile "spaghetti fantasy" di *Brancalonia*, è estremamente consigliato giocare solo a bassi livelli di personaggio, con un limite al 6° livello.

Raggiungere il 6° livello non vuol dire ovviamente che il gioco termina, ma l'avanzamento delle canaglie cambia e rallenta, con il sistema spiegato a pag. 40. In alcune parti del testo potreste trovare dei riferimenti al "rango" della canaglia in base a questi sei livelli, come segue:

Livello	Rango
1°	Canaglia alle prime armi (o "in erba" se si gioca con personaggi molto giovani)
2°	Canaglia da quattro soldi
3°	Canaglia matricolata
4°	Canaglia incallita
5°	Canaglia patentata
6°	Canaglia emerita

Questa descrizione dei ranghi non ha effetti particolari in gioco, né influisce la Nomea o altre meccaniche.

Importare Canaglie da oltre il Regno

Per rispettare le atmosfere e lo spirito di *Brancalonia*, consigliamo di usare le Razze, le Sottoclassi, i Background e gli altri elementi di gioco presenti in questo manuale. Trovate tutto nelle prossime pagine, da utilizzare assieme al regolamento base del gioco.

Non è tuttavia impossibile o vietato importare nel Regno elfi, nani e altri elementi provenienti dai manuali ufficiali della 5a Edizione o pubblicati da altri editori.

Per prima cosa, giocatori e Condottiero dovrebbero considerare che *Brancalonia* è un'ambientazione low fantasy, ironica e cialtronesca, che non si prende molto sul serio: personaggi troppo eroici o al contrario malvagi e spietati, così come cliché propri dell'high fantasy, della sword & sorcery o del grimdark, potrebbero rivelarsi decisamente fuori luogo. I personaggi ideali per questo gioco sono fanfaroni svogliati, soldati riottosi, imboscati, imbroglioni dal cuore d'oro, simpatiche canaglie, nobili decaduti, sapienti pomposi e straccioni dalle mille risorse. La sottoclasse, la razza e il background che state per combinare si sposano con questo principio e con la visione del gioco degli altri partecipanti?

Considerate anche le regole di ambientazione, per esempio l'Equipaggiamento Scadente e il Riposo della Canaglia: le sottoclassi e le varianti che volete importare potrebbero subire degli svantaggi dall'applicazione di queste opzioni?

Chiarito ciò, molti sono i modi per inserire nelle vostre sessioni personaggi distanti da quelli tipici che girano per il Regno.

Combattenti, esploratori, arcanisti, religiosi e furfanti appartenenti a razze e sottoclassi differenti dalle solite potrebbero provenire da altri paesi oltre i Monti della Corona o il Mare di Mezzo.

Vortiga è un porto in cui giungono ogni anno molti stranieri, anche dei reami orientali più remoti: la Via della Sera congiunge questo porto con la favolosa Serindia e non mancano ogni anno viaggiatori che vanno e vengono tra questi due terminali. La stessa cosa avviene a Lungariva e Atranto, per quanto riguarda i regni più occidentali, e a Siragenta, la capitale dell'Emiro di Zagara, per le terre di Sidonia e il continente di Meridiana. Truppe mercenarie provenienti dall'Impero, dall'Elevezia, dalla Gran Brigantia e dalla Frangia giungono spesso a Tarantasia dai valichi settentrionali, mentre le città stato di Mortecarlo, Tesseratto e Costantinapoli sono veri centri cosmopoliti, dov'è possibile incontrare ogni sorta di viaggiatore.

Per quel che riguarda le razze più stravaganti e fantastiche, anche esse possono giungere viaggiando da paesi stranieri, oppure essere semplicemente un risultato della Fandonia. In ogni caso, esse probabilmente non saranno parte di una vera e propria popolazione, ma esseri fantastici e unici, o perlomeno rarissimi. La gente del Regno non avrà molta difficoltà ad accettarli, dopotutto è abituata a convivere con animali parlanti, malebranche e marionette senzienti, ma si tratterà genericamente di individui trattati come prodigi e non come "gente comune".

Detto questo, avete tutte le indicazioni e i consigli che vi servono per adattare Brancalonia alle vostre esigenze. Ormai il manuale l'avete, e noi non manderemo certo i birri del gioco di ruolo a controllare quello che fate al vostro tavolo…

Buon divertimento!

Razze di Brancalonia

Umano

Gli umani sono la popolazione di gran lunga più diffusa nel Regno e, a dirla tutta, anche nel resto di Occasia e nell'Orbe Terracqueo. Anzi, assieme alle loro varianti più comuni, come selvatici, dotati e morganti, sarebbero anche l'unica specie autocosciente del mondo conosciuto, avendo tutte le altre origini magiche e soprannaturali (o sottonaturali, o innaturali, o preternaturali, o paranaturali…). Ma questo in realtà è quello che pensano loro, ed esseri come pantegani, mandragole e gatti lupeschi non sono affatto d'accordo…

Com'è o come non è, gli umani rappresentano nove persone su dieci che è possibile incontrare nel Regno. Sono loro che costituiscono il sale della terra e la carne da macello di tutte le guerre, la gente del villaggio e la banda mercenaria, "che mandano a raccolto cotone, riso e grano, che piantano il farro su tutto l'altopiano" come dice una celebre canzone zigana.

Simpatici soprannomi: tappi (morganti), culilisci (selvatici), baggiani (dotati), scimmioni (marionette), bertucce (malebranche).
Nomi tipici maschili: Alboino, Arcimboldo, Attanasio, Azzone, Baldo, Baldracco, Bracco, Braccobaldo, Breccio, Brecciolino, Brocco, Cavalcante, Ciacco, Ciullone, Claudione, Fonzo, Gherardo, Gonnario, Guerrino, Lapo, Mascagno, Orso, Orzocco, Pomponio, Pandolfo, Pantalone, Rozzone, Teofilatto.
Nomi tipici femminili: Amelia, Arnolfa, Berenice, Buonamica, Capocchia, Ceccarella, Cinquina, Fioraccia, Focaccia, Giselda, Jolanda, Lucetta, Luna, Manesca, Melisenda, Menalda, Menechella, Panettona, Poppona, Rosalba, Rosamanna, Sconsolata, Sventibalda, Tristana, Zibalda, Zimma.
Cognomi e appellativi vari: Nome del padre o della madre, nome della città di provenienza, nome del mestiere di famiglia, appellativo o ingiuria dovuti a tratti caratteristici.

Come sono visti dalle altre razze

Gli umani sono la razza più comune del Regno, e questo fa sì che siano visti come una pietra di paragone per tutte le altre. Alcune marionette e inesistenti fanno di tutto per ottenere dai turchini di poter diventare umani, così come selvatici, malebranche e dotati spesso si sforzano in ogni modo di mescolarsi a loro. D'altra parte, proprio per questo, molti identificano gli umani nella "gente comune", individui banali e poco interessanti, al contrario delle specie e delle nature più estrose.

Anche qui la verità sta nel mezzo… gli umani sono banali o geniali solo quanto decidono di esserlo, come tutte le altre razze.

Tratti degli umani

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Due punteggi di caratteristica diversi a scelta aumentano di 1 ciascuno.
Abilità. Un umano ha competenza in un'abilità a scelta.
Talento. Un umano ottiene un talento a scelta.
Età. Un umano raggiunge la maturità tra i 18 e i 20 anni e vive meno di un secolo. In genere molto meno.
Taglia. L'altezza e la corporatura possono variare drasticamente da un umano all'altro, oscillando tra gli 1,5 e gli 1,8 metri o più. A prescindere dalla sua effettiva altezza, un umano è una creatura di taglia Media.
Velocità. La velocità base sul terreno di un umano è di 9 metri.
Privilegio da Rissa: Versatilità. Un umano ottiene +1 slot mossa da rissa.

Dotato

I dotati non sono una specie distinta dagli umani, ma più precisamente individui di razza umana che nascono con una "dote" speciale, o la ricevono durante la vita per circostanze diverse, quasi sempre accompagnata da un segno visibile di questa eccezionalità.

Le tradizioni sulla nascita dei dotati e sul perché alcuni individui abbiano dei poteri unici, innati o meno, sono numerose quasi quanto i dotati stessi: discendenti da un malebranche o da un turchino, generati in speciali congiunzioni astrali, settimi figli di settimi figli, nati con la camicia, settimini, venerini, benedetti dai santi, segnati dal Quinotauro, scambiati dai folletti nella culla, venuti al mondo durante le Mala Tempora, nella Notte di Mortale o durante una tempesta di fulmini, prescelti dalle profezie o partoriti per colpa di uno starnuto mentre la madre era nell'orto: le dicerie popolari e le leggende sono piene di tradizioni su bambini nati con poteri speciali. I dotati possono essere tutto questo e molto altro ancora.

Simpatici soprannomi: fenomeni, maghizurlì, paragnosti.
Nomi tipici: Gli stessi degli umani, ma a volte assumono nomi d'arte o ricevono soprannomi legati alle loro peculiarità fisiche o alla manifestazione dei loro poteri.

Come sono visti dalle altre razze

Poiché possiedono poteri insidiosi e nascosti, con tratti eccezionali più o meno visibili, spesso la prima reazione della gente comune verso di loro è la diffidenza, quando non il sospetto: la figlia del contadino dai capelli rosso fuoco e il viandante dagli occhi sfolgoranti potrebbero essere eretici, stregoni o menagrami che portano solo guai… È pur vero che in un mondo pieno di fandonie, bestiacce e prodigi, un dotato che si faccia i fatti suoi rappresenta per il popolino il minore dei mali. Anzi, in molti casi, un individuo con qualche dote magica speciale e buone intenzioni è visto come una possibile benedizione.

Tratti dei dotati

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Due punteggi di caratteristica diversi a scelta aumentano di 1 ciascuno. Il personaggio potrebbe avere delle peculiarità fisiche più o meno evidenti legate a questo tratto, a scelta del giocatore.

Età. Le aspettative di vita di un dotato sono identiche a quelle di un umano, ma a volte la dote che essi ricevono consuma le loro energie vitali molto prima, o le preserva molto più a lungo.

Taglia. I dotati hanno le stesse dimensioni e corporatura degli umani. Un dotato è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un dotato è di 9 metri.

Influsso magico. Il personaggio sceglie una scuola di magia: Abiurazione, Ammaliamento, Divinazione, Evocazione, Illusione, Invocazione, Necromanzia, Trasmutazione. Apprende un trucchetto e un incantesimo di 1° livello della scuola scelta.

Usando questa capacità, può lanciare tali incantesimi una volta al suo livello più basso e deve completare un riposo lungo prima di poterli lanciare di nuovo in questo modo.

La caratteristica da incantatore del personaggio per questi incantesimi è a scelta tra Saggezza e Carisma.

Risonanza magica. Al termine di un riposo breve, il dotato può scegliere di recuperare uno slot incantesimo di 1° livello.

Privilegio da Rissa: Adattamento Magico. I dotati possono scegliere le loro mosse anche dalla lista delle mosse magiche.

Morgante

I morganti sono comunemente considerati "mezzi giganti", ma non è chiaro se siano davvero discendenti dei giganti, visto che tali esseri leggendari non si vedono in giro per il Regno perlomeno da mezzo millennio, e nel frattempo i morganti sono rimasti tali e quali. Inoltre, molte tradizioni e leggende parlano di antichi regni e comunità di morganti vecchie di millenni, da cui discenderebbero quelle attuali, segno che – probabilmente – questi esseri non sono altro che una ulteriore specie umana evolutasi in parallelo a quella più comune, e ai selvatici.

I morganti sono alti in genere intorno ai due metri e mezzo, sono grossi e massicci, proverbialmente noti per le loro abbuffate, bevute e risse, e per le abitudini manesche.

Come per gli umani, i morganti che si possono trovare nel Regno possono avere i tratti fisici più disparati, dalla carnagione più nera a quella lattea, dai capelli rossi e ricci alle più folte e ispide chiome nere. Anche le loro culture e società sono variegate, evolutesi in parallelo con quelle degli umani.

Simpatici soprannomi: balene, bestioni, colossi, grassoni, pachidermi.
Nomi tipici maschili: Balugante, Ferrautto, Fracasso, Gosto, Isoliero, Mandricardo, Marcolfo, Orrilo, Rodomonte, Rubicante, Serpentino, Zibaldone.
Nomi tipici femminili: Argaliffa, Badebecca, Gargamella, Marfisa, Mattalista, Megara, Morgetia, Olimpia, Spinella.
Cognomi e appellativi vari: Nome del padre o della madre, nome della città di provenienza.

Come sono visti dalle altre razze

L'abitudine ad arruolare morganti nelle compagnie di ventura e negli eserciti, come campioni e assaltatori, ricoprendoli di ferro e addestrandoli al massacro, ha fatto sì che questi esseri siano considerati da tutti formidabili combattenti e razziatori. Anche il loro enorme ma proporzionato appetito e la loro propensione alle risse sono divenuti proverbiali, per cui i morganti vengono visti come maneschi distributori di schiaffoni e cazzotti, abituati a servirsi interi trogoli di fagioli e frittate, e a scolarsi caraffe su caraffe di vino.

La verità è che la loro indole naturale è mansueta e accomodante, più simile a quella di bovini e pachidermi che a quella di feroci e insaziabili predatori. Ma naturalmente, "non c'è cattivo più cattivo di un buono che diventa cattivo!"

Tratti dei morganti

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. I punteggi di Forza e Costituzione di un morgante aumentano di 2 ciascuno.

Età. Le aspettative di vita di un morgante sono identiche a quelle di un umano, o leggermente inferiori.

Taglia. L'altezza e la corporatura di un morgante si aggira tra i 2,2 e i 2,6 metri o poco più. Un morgante è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un morgante è di 9 metri.

Gigantesco. Un morgante viene considerato di una taglia più grande per determinare la sua capacità di trasporto e il peso che può spingere, trascinare o sollevare.

Robusto come un tronco. Il massimo dei punti ferita di un morgante aumenta di 1, e aumenta di nuovo di 1 ogni volta che il morgante acquisisce un livello.

Stomaco d'acciaio. Data la sua mole pantagruelica, un morgante deve consumare il doppio del cibo necessario al sostentamento di un umano. Grazie però alla naturale resistenza alle abbuffate, un morgante dispone di vantaggio nelle prove che coinvolgono il consumo di cibo e bevande.

Privilegio da Rissa: Torreggiante. Un morgante può raccogliere gli oggetti di scena epici come azione bonus.

Selvatico

I selvatici sono gli ultimi resti di una razza di ominidi diversa dagli umani comuni, dai tratti più ferini e agresti, vissuta da sempre al loro fianco mentre questi fondavano città e abbandonavano monti e foreste.

Il loro pelo è molto più folto di quello umano in punti ben precisi del corpo, come il petto e la schiena per gli uomini, l'inguine per le donne, le braccia e le gambe per entrambi i generi. I capelli poi sono spesso una folta criniera, i loro corpi più muscolosi e guizzanti, i tratti più feroci e la tempra più dura.

A parte questi tratti esteriori, tuttavia, la differenza tra umani e selvatici è quasi esclusivamente culturale: tradizionalmente le loro tribù e famiglie non costruiscono ripari in pietra o mattoni, non coltivano la terra né allevano bestiame, vivendo esclusivamente di caccia, raccolta e foraggiamento, completamente immersi negli ambienti naturali.

Le loro tradizioni sono in genere orali e conoscono a memoria tante storie e canzoni quanti gli umani ne leggono o scrivono nei libri. La loro cultura è lontana da quella civile ma è tutto fuorché primitiva, ricchissima di rituali, credenze, tecniche e tradizioni.

Simpatici soprannomi: animali, bestie, bruti, selvaggi.
Nomi tipici maschili: Guriut, Ircus, Irsat, Ospel, Pantogan, Picat, Ravat, Scrat, Selvan, Soran, Sur, Urcat.
Nomi tipici femminili: Baguta, Bragola, Canenta, Cavatha, Deverra, Fana, Feronia, Ghera, Luperca, Menara, Selena, Uraia.
Cognomi e appellativi vari: I selvatici non usano veri e propri cognomi, ma spesso assumono appellativi o ingiurie che li contraddistinguono: "l'Alta", "il Grosso", "il Lupo", "del Titano", "del Bosco".

Come sono visti dalle altre razze

Ai tempi dell'Impero Draconiano, i selvatici erano considerati esseri primitivi e trogloditi senza cervello, a volte addirittura ibridi uomo-animale o creature mannare. Per questo motivo, spesso venivano cacciati e imprigionati come mostri o fenomeni da circo. Negli ultimi secoli, tuttavia, le tensioni tra le ultime sacche di questi popoli e gli uomini comuni si sono appianate, e oggi le famiglie selvatiche sono sempre in qualche modo integrate con gli umani del Regno: che si tratti di comunità isolate, di famiglie che vivono brade tra i monti, di individui accolti nei villaggi o nelle bande, o perfino di personaggi più celebri, i selvatici non sono più considerati "mostri", bestioni primitivi, scherzi della natura o leggende, ma, semplicemente, persone.

Forse un po' pelose, scostanti e scorbutiche, ma comunque persone.

Tratti dei selvatici

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un selvatico aumenta di 2, quello di Saggezza aumenta di 1 e un punteggio di caratteristica a scelta differente dai precedenti, aumenta di 1.

Età. Le aspettative di vita di un selvatico sono identiche a quelle di un umano, anche se i selvatici che rimangono fedeli allo stile di vita tradizionale delle loro comunità hanno una mortalità più alta e sembrano invecchiare più precocemente.

Taglia. L'altezza e la corporatura di un selvatico sono analoghe a quelle degli umani. Un selvatico è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un selvatico è di 9 metri.

Cresciuto nella selva. Un selvatico può tentare di nascondersi anche quando è oscurato solo da vegetazione, pioggia intensa, neve, nebbia, e altri fenomeni naturali.

Istinto primordiale. Un selvatico ha competenza nelle abilità Percezione e Sopravvivenza.

Privilegio da Rissa: Tosto. Un selvatico durante una rissa ignora gli effetti secondari dei primi due livelli di Batoste.

Marionetta

Esseri un tempo più unici che rari, le marionette sono diventate negli ultimi secoli una presenza sempre più comune nelle città, nei teatri e nelle bande del Regno, assieme a marotte e altre creature artificiali realizzate in fanfaluco, "il legno turchino". Un tempo introvabile e nascosto solo nei più remoti recessi del paese di Cuccagna, con il benestare dei turchini questo materiale è infatti stato piantato qua e là in diversi luoghi del Regno, ed è oggi sfruttato in maniera più libera.

A causa della rarità di tale legname, le marionette sono quasi sempre delle dimensioni "classiche", simili a un bambino, e di fattezze umanoidi ma a volte vengono tentati esperimenti e variazioni di ogni tipo.

Una marionetta appare come una creatura completamente artificiale, di legno brunito, con giunture, parti dipinte ed elementi meccanici che non potrebbe in alcun modo funzionare senza la potentissima Fandonia che la anima. Possono essere realizzate con tratti da bambino, adulto o anziano, di maschio o femmina, di tutti i generi e di nessun genere, di etnie e forme diverse, ma la verità è che la loro reale natura interiore viene fuori ben presto in ogni caso, ed essi si trasformano più o meno lentamente e spontaneamente nella propria forma interiore ideale.

Il nucleo di fanfaluco corrisponde in genere al cuore e alla testa della marionetta, e in quel caso la sua rimozione

o distruzione corrisponde alle analoghe letali menomazioni di un essere umano.

In passato, celebri marionette hanno chiesto e ottenuto dai turchini di diventare esseri umani veri, come ricompensa per lavoretti e incarichi compiuti, o come sollievo per la sofferenza e il disagio di una vita. Oggi le marionette sono spesso contente di rimanere tali, in un mondo che è ormai cambiato ed è pronto ad accettarle per quello che sono.

Simpatici soprannomi: pupazzetti, ventridilegno, culidipinti, miniature. Di fatto anche il termine più comune "marionetta" è un soprannome approssimativo, e i sostenitori del Movimento per i Diritti delle Persone di Legno utilizza proprio quest'ultima espressione per connotarsi ufficialmente.

Nomi tipici: Cannella, Fagiolino, Gioppino, Gnappo, Nespola, Nocciola, Olmo, Ricoletto, Triboletto, Zammara. Poche sono le "famiglie" di marionette, che non si riproducono come gli umani e dunque raramente usano cognomi. La più nota, antica e potente "dinastia" è quella dei Ciliegi, a loro volta celebri burattinai.

Come sono visti dalle altre razze

Le marionette contendono agli inesistenti il primato di "essere più buffo del reame" per tutti gli abitanti comuni del Regno, superando perfino malebranche e animali parlanti.

Un tempo visti come esseri fatati e miracolosi, da qualche decennio la gente si è ormai abituata alla loro presenza, sempre eccezionale ma perlomeno non più inconcepibile. Il loro impiego in genere come intrattenitori, teatranti e musicisti ha consentito di farli accettare in maniera molto ampia presso città e villaggi, ma ha reso loro anche un conseguente brutto servizio: la maggior parte dei popolani li vede come buffoni e giullari, e stenta a riconoscerli come persone vere. "Burattino, facci ridere!" è una classica espressione di scherno e umiliazione che ogni marionetta si sarà sentita dire più volte nel corso della propria vita, anche quando il suo lavoro e il suo umore erano completamente diversi.

Tratti delle marionette

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. I punteggi di Costituzione e Destrezza di una marionetta aumentano di 1 ciascuno.

Età. Le marionette "nascono" dell'età che il falegname dona ai loro tratti al momento della fabbricazione, in genere adolescente o adulto. La loro natura è al contempo resistente e fragile, ed essi invecchiano e si deteriorano assieme al legno di cui sono composti. Il fanfaluco inizia a rovinarsi dopo qualche decina d'anni e raramente supera il mezzo secolo.

Taglia. Una marionetta comune è alta circa 90 cm e pesa sui 20 kg. È una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di una marionetta è di 7,5 metri.

Costrutto di fanfaluco. Una marionetta è un costrutto animato e per questo ottiene i seguenti benefici:

- Una marionetta è immune ai danni da veleno e alla condizione avvelenato.
- Una marionetta non necessita di mangiare, bere o respirare.
- Una marionetta è immune alle malattie (fatta eccezione per le malattie del legno).

Magico ma sempre legno. Una marionetta dispone di vulnerabilità ai danni da fuoco.

Aggiustarsi. Finché non viene distrutto il suo nucleo di fanfaluco, una marionetta è in grado di ripararsi con facilità, aggiungendo 2d8 al suo numero massimo di Dadi Vita che può spendere al termine di un riposo breve. Recupera i Dadi Vita spesi quando completa un riposo lungo.

Privilegio da Rissa: Braccio Smontabile. Come azione bonus durante una rissa, una marionetta può staccarsi un braccio e usarlo come oggetto di scena. A differenza dei normali oggetti di scena il braccio della marionetta non viene perso dopo l'utilizzo.

Diverse fogge (Sottorazze). Anche se la più comune è il pinocchio, esistono altre fogge di marionette. Alla creazione del personaggio, il giocatore deve scegliere una foggia della marionetta tra quelle disponibili.

Pinocchio

Una delle fogge più antiche e di sicuro la più diffusa, ideata principalmente come personaggio e attore di teatrini itineranti.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma della marionetta aumenta di 1.

Credulone. Un pinocchio subisce svantaggio alle prove di Intuizione.

Pupo

Le marionette zagaresi più tipiche sono state ideate imitando l'aspetto e gli atteggiamenti tipici degli antichi paladini, e sono in genere più bellicose. Questa foggia viene realizzata con parti di armatura di ottone già innestate nel legno, che diventano dunque parte della sua stessa natura.

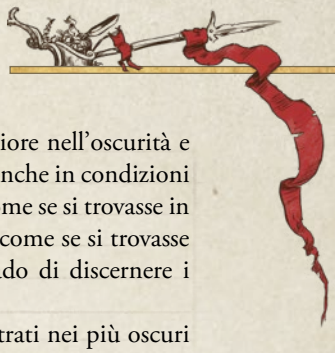
Armatura Innestata. La marionetta non ottiene nessun beneficio dall'indossare armature ma può comunque beneficiare dei bonus offerti da uno scudo. La sua CA è pari a 12 + il suo modificatore di Destrezza (massimo 2) + il suo bonus di competenza.

"Ed elli avea del cul fatto trombetta"

- Sommo poeta sconosciuto -

Malebranche

I malebranche sono letteralmente dei diavoli da sempre soggetti a Lucifugo, che hanno compiuto il Gran Rifiuto e hanno lasciato l'Inferno per calcare di nuovo il mondo, sotto il sole e l'altre stelle. Con la fine del loro infernal servizio essi hanno perso molti poteri soprannaturali che possedevano e quasi tutti i tratti più inumani, fino a diventare quasi degli uomini comuni, a malapena deformati da alcuni tratti e istinti da bestia. Anche i loro ricordi precedenti all'uscita dagli inferi e le conoscenze di un'eternità di dannazione sono solo una sorta di sogno sfumato, e il momento del Gran Rifiuto rappresenta quasi una rinascita al mondo terreno, in cui essi stessi scelgono la nuova forma mortale in cui incarnarsi.



"E uscimmo a riveder le stalle"

- Durante Alamozza, dopo il Gran Rifiuto -

Il primo a effettuare questa ribellione, secoli or sono, fu il celebre Diavolmanno, il "Grande Uomo Diavolo", che trovò poi ingaggio come attrazione da circo, ma da allora diverse centinaia di dannati hanno seguito il suo esempio. La Grande Bestia guarda con odio i "due volte ribelli" che si sono rivoltati contro di lui, ma dopotutto la Grande Bestia guarda con odio tutti… quindi chi se ne importa?

Simpatici soprannomi: buoni diavoli, capre, cornuti, poveri diavoli.
Nomi tipici: Calcabrina, Cagnazzo, Ciriatta, Graffiacane, Libicocca, Scarmiglione, Cassacarragno, Giuditta e Parignallalà. Spesso utilizzano soprannomi e nomi d'arte.

Come sono visti dalle altre razze

Nonostante girino da un pezzo per le contrade del Regno, i malebranche sono guardati ancora con molta diffidenza dai popolani per la loro natura, il loro aspetto e la loro origine. Dopotutto sono stranieri, vengono da lontano, hanno brutti musi e modi bizzarri, i loro costumi sono spesso volgari e sboccacciati, non hanno rispetto per le usanze e le credenze locali… tutte cose che fanno spesso saltare la mosca al naso a birri, bigotti e popolino. Ma d'altronde, questi ultimi hanno la stessa reazione perfino per la gente del villaggio vicino, quindi non ha molto senso preoccuparsene.

Paradossalmente, preti, monaci e fedeli del Calendario non sono ostili ai malebranche ma anzi li considerano un esempio di redenzione di cui prendere atto. La loro stessa esistenza e il fatto che abbiano compiuto il Gran Rifiuto dimostra da un lato che l'Inferno esiste ed è un luogo orribile, dall'altro che è possibile per chiunque evitarlo, se segue il Credo e gli insegnamenti dei Santi.

Tratti dei malebranche

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un malebranche aumenta di 1 e quello di Carisma aumenta di 2.

Età. I malebranche "nascono" al mondo terreno il giorno del Gran Rifiuto. Qualsiasi aspetto avessero fino ad allora, in quel momento si incarnano in un corpo molto simile a quello umano, anche se con tratti bestiali e in genere in forma di adulti. Da quel momento in poi invecchiano con la stessa rapidità di un umano o di un dotato.

Taglia. I malebranche hanno all'incirca le stesse dimensioni e corporatura degli umani. Un malebranche è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un malebranche è di 9 metri.

Scurovisone. Grazie al suo retaggio infernale, un malebranche beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un malebranche in condizioni di luce fioca può vedere fino a 12 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Privilegio da Rissa: Malebotte. Addestrati nei più oscuri antri delle Malebolge, i malebranche hanno appreso l'empia arte delle Malebotte che li ha resi combattenti accaniti e instancabili. I malebranche dispongono di vantaggio nei tiri salvezza effettuati durante una rissa.

Malitratti Infernali. Ogni malebranche è differente l'uno dall'altro e manifestano tratti particolari dovuti al loro retaggio infernale. Ogni malebranche possiede due dei seguenti malitratti:

- **Maleali.** Il malebranche dispone di piccole ali, incapaci di consentire il volo, ma sufficienti a planare. Se il malebranche è in grado di usare le sue ali mentre cade, non subisce danni da caduta.
- **Malefiamme.** Fiamme dirompono dal personaggio. Il malebranche può usare la sua azione per esalare un getto di fiamme. Quando il malebranche utilizza le Malefiamme, ogni creatura presente in un cono di 4,5 m o in una linea di 1,5 per 9 m, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. La CD di questo tiro salvezza è pari a 8 + il modificatore di Costituzione del malebranche + il bonus di competenza del malebranche. Una creatura subisce 2d6 danni se il tiro salvezza fallisce. Se invece ha successo, i danni sono dimezzati. I danni aumentano a 3d6 al 6° livello. Una volta che il malebranche ha utilizzato le Malefiamme, non può più impiegarle finché non completa un riposo breve o lungo.
- **Malegambe.** Il malebranche possiede delle robuste e scattanti gambe caprine, munite di zoccoli. La velocità base sul terreno del malebranche aumenta a 12 metri.
- **Malavoce.** Il malebranche può lanciare l'incantesimo *charme su persone* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore usata per questo incantesimo è Carisma.
- **Malemani.** Le mani del malebranche terminano in possenti artigli che gli conferiscono una velocità di scalare di 6 m. Inoltre gli artigli sono armi naturali, che il malebranche può usare per effettuare attacchi senz'armi. Se il malebranche colpisce con gli artigli, infligge un numero di danni da taglio pari a 1d4 + il modificatore di Forza del malebranche.
- **Malerecchie.** Orecchie appuntite e animalesche conferiscono al malebranche un incredibile udito, capace di cogliere anche i lamenti dei dannati più lontani. Il malebranche ottiene competenza in Percezione e il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando Percezione basata sull'udito.

Classi di Brancalonia

Nelle prossime pagine trovate dodici esempi di tipiche canaglie del Regno, uno per ciascuna delle classi del regolamento base. Si tratta tecnicamente di sottoclassi e ciascuna di esse va usata come tale, in associazione con la classe ufficiale indicata. A ognuna abbiamo tuttavia dato un nome ben preciso, che si rifà direttamente al Regno e ai personaggi che vi si aggirano. Questi termini (pagano, brigante, guiscardo, benandante, eccetera…) vanno intesi come connotanti il personaggio fin dal primo livello e saranno utilizzati in quest'ottica in tutto il manuale. Per esempio, anche se il Cammino dell'Inaudita Ferocia o la Via della Regola Manesca si acquisiscono al terzo livello, per comodità si intende che quelle canaglie siano rispettivamente pagani e frati fin dal primo.

Barbaro

Pagano - Nuovo Cammino Primordiale

Se in altri regni i "barbari" sono invasori, stranieri e predoni che vengono da oltre le frontiere e parlano lingue incomprensibili, i pagani che vivono entro i confini del Regno sono qui da secoli, a volte da prima della fondazione delle città che li circondano, e parlano il Volgare perfettamente, anche se con tipiche cadenze ben riconoscibili.

Al pari dei loro compari d'Oltremonte, tuttavia, i pagani del Regno hanno scelto l'Ira (o come la chiamano loro, la "Violenza") come modo di risolvere i conflitti e le diatribe sociali.

Le più note e diffuse comunità pagane del Regno sono quelle che abitano proprio la Pianura Pagana che da loro prende nome, riunite sotto la zampa di ferro di Ardarico "lo Re", e spesso ammettono tra le loro fila selvatici e morganti. Ma di barbari e pagani ne esistono in molte altre regioni: dalle varie tribù di Spoletaria e Alazia, ai Barbariccia del Sopramonte di Tasinnanta, passando per il Dorso del Titano, i Monti della Corona e gli Aspromonti.

Cammino dell'Inaudita Ferocia

I pagani hanno da sempre dovuto difendersi contro ogni sorta di armata e affronto proveniente dall'esterno, e hanno ormai sviluppato un cammino basato sulla loro esperienza nella natura selvaggia, sulla ferocia animale, su movimenti e abilità da predatore e su un uso istintivo della violenza. Il loro cammino è un incrocio tra quello dei leggendari uomini-orso varaghi e quello degli spiritisti della natura. L'Ira per loro è uno stato di esaltazione istintivo, ma che non diventa mai furia inumana o bestiale. Piuttosto affina i loro sensi e dona la determinazione per colpire per primi e con inaudita ferocia.

Pagano

Livello	Privilegi
1°	Cammino dell'Inaudita Ferocia
3°	Barbaro Coraggio
6°	Ira Irrefrenabile

Barbaro Coraggio

Al 3° livello, quando il barbaro adotta questo cammino, impara a muoversi rapido e determinato come una fiera in caccia. Finché è in ira e non indossa un'armatura pesante, le altre creature subiscono svantaggio ai tiri degli attacchi a distanza portati contro di lui e il barbaro può usare l'azione di Scatto come azione bonus nel suo turno.

Ira Irrefrenabile

A partire dal 6° livello, il barbaro non può essere trattenuto mentre è in ira. Se è trattenuto quando entra in ira, l'effetto termina immediatamente. Inoltre, il terreno difficile e gli effetti magici non possono ridurre la velocità base del barbaro sul terreno.

"Prima menare, poi parlare"

- Uraia, pagana selvatica -

Bardo

Arlecchino - Nuovo Collegio Bardico

Si dice che il primo "arlecchino" fosse un certo Alichino, un malebranche fuggito dall'Inferno che avrebbe preso a girare il Regno con una compagnia di guitti, per portare nei villaggi uno spettacolo completamente inedito, fatto di abiti colorati, sberleffi, sgambetti, piroette e burle. Dai suoi abiti vistosi e dal suo volto scuro simile a una maschera sarebbero nati in futuro tutti gli arlecchini, ovvero i personaggi in costume della Commedia dell'Arte, ciascuno con nome, personalità e aspetto tipici e caricaturali, che eseguono spettacoli a canovaccio nelle piazze e sui palchi.

Gli arlecchini sono tanto diffusi che ogni città o regione ha le sue maschere tipiche, numerose compagnie mettono in scena le arlecchinate, gli attori più bravi sono celebrati e richiesti nei teatri più prestigiosi e vi sono fior di commediografi che scrivono spettacoli in costume sempre più complessi ed elaborati.

I bardi, commedianti, saltimbanchi e intrattenitori che preferiscono questo genere di spettacoli alle esecuzioni musicali più classiche sono oggi detti genericamente tutti "arlecchini". Sono riuniti nel Collegio del Carnevale, un'unione informale di questi artisti, mimi e attori.

Arlecchino

Livello	Privilegi
1°	Collegio del Carnevale
3°	Competenze Bonus, Batocchio, Difesa Senza Armatura
6°	Silenzio in Sala

Collegio del Carnevale

Le maschere delle arlecchinate sono molteplici e gli attori più bravi tendono a inventarne sempre di nuove, mentre gli spettacoli vengono messi in scena tutto l'anno, ma soprattutto durante il Carnevale.

Le più celebri sono Cacciatorina e Bafforosso, Padellao e Fornao, il Dottor Mutandone, Palandrana e i suoi Servitori, Tirchione e i Mischinelli, Calandrone e molti altri. Ogni arlecchino può inventare o modificare la maschera che vuole indossare, dargli un nome e delle caratteristiche speciali, come preferisce.

Uno strumento tipico degli arlecchini è il batocchio, una sorta di manganello che non infligge danni ma emette schiocchi molto sonori, in grado di far ridere e distrarre il pubblico.

Competenze Bonus

Quando un bardo si unisce al Collegio del Carnevale al 3° livello, ottiene competenza nei trucchi per il camuffamento, negli strumenti da tessitore e in un gioco a sua scelta.

Batocchio

Sempre al 3° livello, quando il bardo viene attaccato da una creatura, può usare un dado di ispirazione bardica come reazione, per distrarre l'avversario, che deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del bardo. In caso di fallimento il bersaglio perde l'attacco ed è affascinato fino all'inizio del suo prossimo turno.

Difesa Senza Armatura

A partire dal 3° livello, finché un bardo non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua Classe Armatura è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Carisma.

Silenzio in Sala

Arrivato al 6° livello, il bardo può lanciare l'incantesimo *silenzio* tramite questo privilegio, un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma.

Quando il bardo lancia un incantesimo che richiede una componente verbale, può sostituirla con una componente somatica. Inoltre, i bersagli dell'Ispirazione Bardica non necessitano di sentire il bardo, fin tanto che possono vederlo.

Chierico

Miracolaro - Nuovo Dominio Divino

A parte pagani, eretici, seguaci di vecchi culti, stranieri e tutta quella gente lì, la religione ufficiale della gente comune del Regno è il Credo, che si incentra principalmente sul culto del Padre Terno, dei Santi del Calendario e delle Reliquie.

Il Credo si diffuse nei secoli dopo la Caduta di Plutonia, ha dato vita a diverse correnti secondarie e scismi, ed è attualmente organizzato da un clero molto informale, rispettato e pacifico. In cima alla gerarchia vi sono quattro patriarchi, ciascuno a capo di un rito e di un culto distinto e indipendente: quello barbosiano di Tarantasia, quello svanzico della Lega Grigia, quello del girifalco di Tasinnanta e quello vaticinale di Alazia. Quest'ultimo è anche il più famoso e diffuso, con la sua sede principale a Città del Vaticinio, nei pressi di Porto Patacca. Le alte gerarchie del Credo sono in mano agli ordinali e agli oroscopi, circondati da preti, sacerdoti, chierici, monaci, frati, prelati, abati ed eremiti di ogni genere.

Tutto questo è molto confuso e la gente comune di solito capisce poco di queste teologie e gerarchie, come avviene per tante altre cose nel Regno…

Dominio del Calendario

L'anno religioso del Regno è scandito dai giorni del Calendario, ciascuno dedicato a un particolare Santo o a una festa sacra. I Santi rappresentano celebri individui del passato, semplici umani o comunque mortali che nel corso della propria vita hanno realizzato miracoli e prodigi, e sono stati canonizzati dal Credo. Ciascuno di essi ha, secondo il Credo, un compito e degli attributi specifici, come Santa Polenta patrona degli affamati e Santa Pace che protegge dalle battaglie.

I miracolari sono gli individui che, grazie alla fede nel Padre Terno, possiedono dei poteri speciali che ne fanno, o ne faranno dopo la canonizzazione, dei Santi. Possono essere laici o religiosi, uomini o donne, bambini, adulti o anziani, appartenenti a qualsiasi razza e incentrati su qualsiasi ideale personale e allineamento. Fatto sta che, in un modo o nell'altro, possiedono dei poteri divini e li usano a proprio piacimento. Alcuni miracolari militano nei ranghi ufficiali del Credo e sono oroscopi, parroci o evangelizzatori.

Miracolaro

Livello	Privilegi
1°	Dominio del Calendario, Tirare Giù i Santi
2°	Incanalare Divinità:Recitare il Calendario
6°	Per Tutti i Santi!

Altri invece sono membri di ordini combattenti, santoni itineranti, guaritori di campagna e cappellani militari, che vagano per il Regno per conto proprio e usano i propri doni come preferiscono, unendosi alle bande e alle Cricche.

In ogni caso, essi conoscono diverse Invocazioni ai Santi che usano come Incantesimi, sempre accompagnati dal nome del santo coinvolto.

"Miracolari, frati e polli non sono mai satolli"

- Vecchio adagio di Porto Patacca -

Tirare Giù i Santi

A partire dal 1° livello, quando il chierico fallisce un tiro o quando viene colpito da un attacco può usare la sua reazione per "tirare giù un Santo" ovvero invocarne bonariamente l'aiuto. Il chierico può aggiungere il suo modificatore di Saggezza al risultato del tiro o sottrarlo al tiro per colpire dell'attaccante.

Il chierico può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Recitare il Calendario

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per aiutare i suoi compagni. Un numero di creature amiche pari al modificatore di Saggezza del chierico dispongono di vantaggio in un tiro a loro scelta effettuato entro la fine del loro prossimo turno.

Per Tutti i Santi!

A partire dal 6° livello, il chierico può utilizzare Tirare Giù i Santi quando una creatura amica situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere fallisce un tiro o viene colpita da un attacco. Inoltre il chierico recupera gli utilizzi spesi di Tirare giù i Santi, quando completa un riposo lungo o breve.

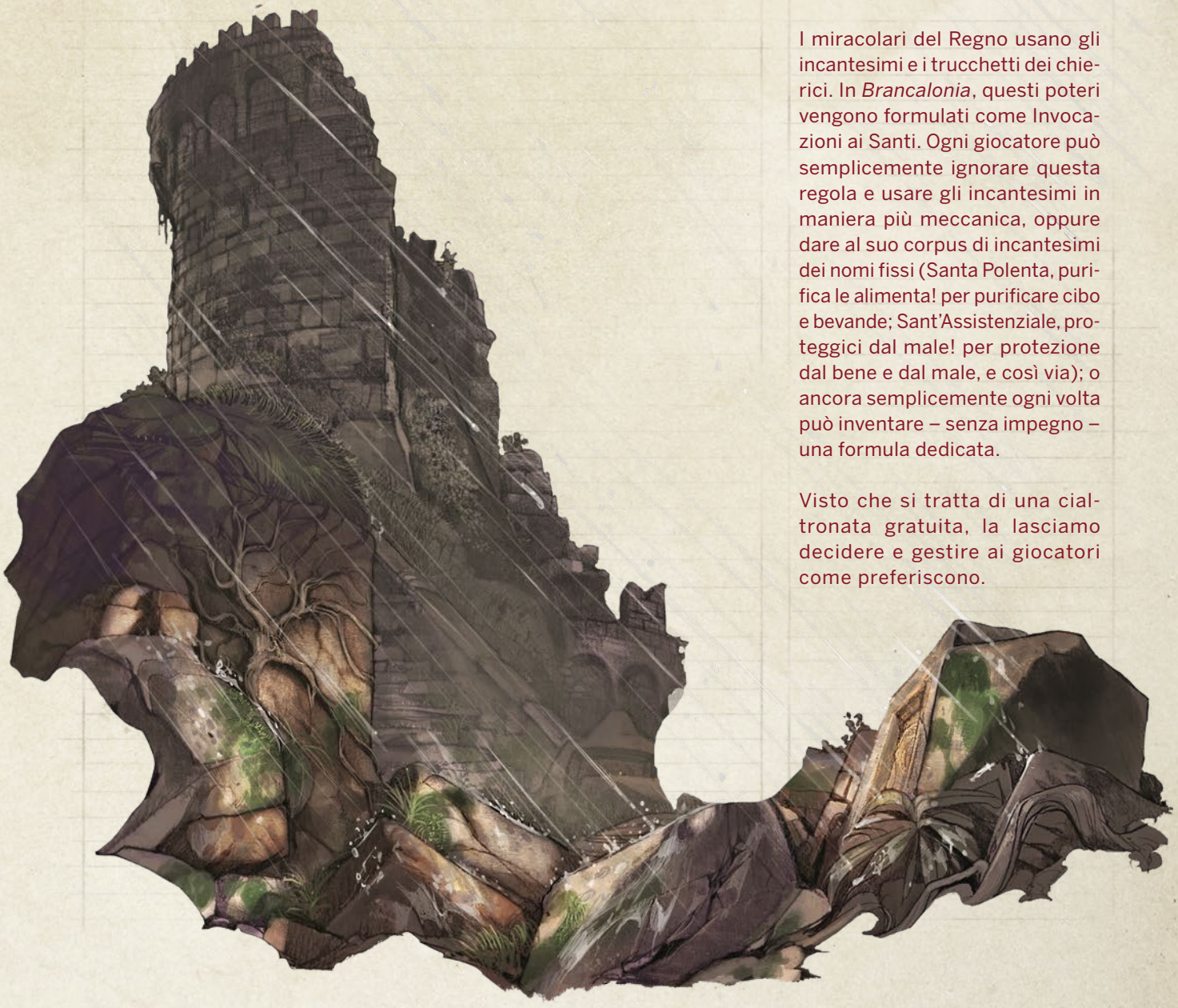
Incantesimi del Dominio del Calendario

Livello	Incantesimi
1°	*protezione dal bene e dal male, purificare cibo e bevande*
2°	*caratteristica potenziata, ristorare inferiore*
3°	*creare cibo e acqua, dissolvi magie*

Un Santo per ogni cosa

I miracolari del Regno usano gli incantesimi e i trucchetti dei chierici. In *Brancalonia*, questi poteri vengono formulati come Invocazioni ai Santi. Ogni giocatore può semplicemente ignorare questa regola e usare gli incantesimi in maniera più meccanica, oppure dare al suo corpus di incantesimi dei nomi fissi (Santa Polenta, purifica le alimenta! per purificare cibo e bevande; Sant'Assistenziale, proteggici dal male! per protezione dal bene e dal male, e così via); o ancora semplicemente ogni volta può inventare – senza impegno – una formula dedicata.

Visto che si tratta di una cialtronata gratuita, la lasciamo decidere e gestire ai giocatori come preferiscono.



Druido

Benandante - Nuovo Circolo Druidico

Da prima che santi, scaramanti e miracolari iniziassero a girare per le campagne del Regno, i protettori del popolo contro streghe, diavolacci, mostri e fantasime erano i benandanti, un ruolo che essi ricoprono tuttora, nonostante la grande concorrenza.

Questi buoni stregoni delle foreste vivono a cavallo tra il mondo degli spiriti, quello degli uomini e quello della foresta. Spesso adorano il Padre Terno, ma in genere associano a questa figura del Credo vecchi numi pagani ormai in decadenza: per esempio le Tre Madri, molto più terrene e oscure.

Si occupano in genere di difendere i ritmi naturali e delle stagioni, il quieto buon vivere dei contadini e la vita agreste, contro tutti i malanni, i portenti e le malvagità che possono alterarli.

I più noti tra i benandanti sono quelli che vivono nelle regioni a ridosso dei Monti della Corona, dalla Quinotaria alla Vortigana, ma essi non mancano neppure nelle regioni centrali più impervie e isolate della penisola, a Zagara e Tasinnanta. A volte essi si muovono da soli o in coppie formate da maestro e allievo, altre volte si uniscono in vere e proprie congreghe, come le Forestiere di Zagara.

Circolo della Danza Macabra

Una delle doti peculiari dei benandanti è quella di saper combattere e trattare con gli spiriti dei morti, in ogni loro forma: dalle ombre dei disgraziati che giacciono insepolti ai crocicchi, ai più potenti Confinati e Chitemmorti, fino alla Schiera Selvaggia, il loro nemico più acerrimo, che appare a volte nelle Mala Tempora e trascina ogni viandante all'Inferno. Il Circolo della Danza Macabra rappresenta questo potere. Come altri sacerdoti della natura delle foreste settentrionali di Occasia, i benandanti possono mutare il loro aspetto nella forma di animali selvatici, spesso prediligendo lupi, falchi, aquile e orsi.

Guardare Oltre il Velo

Quando il druido sceglie questo circolo al 2° livello, diviene in grado di vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che comune, fino a una distanza di 36 metri. Inoltre percepisce la presenza di qualunque creatura non morta si trovi entro 18 m da lui.

Incantesimi del Circolo

Grazie al suo legame con il regno dei morti, il druido è in grado di lanciare alcuni particolari incantesimi. A partire dal 2° livello il druido ottiene il trucchetto *fiamma sacra* e può accedere agli incantesimi del circolo della Danza Macabra. Una volta ottenuto l'accesso a un incantesimo del circolo, quell'incantesimo è sempre considerato preparato e non conta al fine di determinare il numero di incantesimi che il druido può preparare ogni giorno. Se il druido ottiene accesso a un incantesimo che non compare sulla lista degli incantesimi da druido, quell'incantesimo è per lui comunque considerato un incantesimo da druido.

Benandante

Livello	Privilegi
2°	Guardare Oltre il Velo, Incantesimi del Circolo
6°	Guardiano della Danza Macabra

Incantesimi del Circolo della Danza Macabra

Livello da druido	Incantesimi del Circolo
2°	*eroismo*, *protezione dal bene e dal male*
3°	*arma spirituale*, *ristorare inferiore*
5°	*guardiani spirituali*, *rimuovi maledizione*

Guardiano della Danza Macabra

Quando il druido arriva al 6° livello, le creature non morte percepiscono il suo legame con il mondo degli spiriti ed esitano ad attaccarlo. Quando un non morto attacca il druido, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del druido. Se lo fallisce, deve scegliere un bersaglio diverso, altrimenti l'attacco manca automaticamente. Se invece lo supera, la creatura è immune a questo effetto per 24 ore.

La creatura è consapevole di questo effetto prima di effettuare il suo attacco contro il druido.

Guerriero

Spadaccino - Nuovo Archetipo Marziale

La Guerra dei Mille Anni è una realtà talmente radicata nelle popolazioni del Regno che ormai viene considerata l'unico stile di vita possibile. I fatti della guerra, le condotte, le compagnie di ventura, i saccheggi e tutti i fastidi di campagne militari e assedi vengono regolamentati nel più piccolo dettaglio. In tale scenario di conflitto continuo, quelli dei soldati, guerrieri, scudieri, condottieri, fanti, balestrieri, assaltatori, guastatori, cavalieri, arcieri, genieri, staffette, perlustratori e spie sono tra i mestieri più diffusi per tutte le regioni, così come briganti, disertori, manigoldi e sfruttatori spuntano da ogni lato all'avvicinarsi della prossima battaglia.

Anche maestri d'arme, duellanti, schermidori e virtuosi del fioretto hanno una grande diffusione, e tutti costoro sono genericamente conosciuti come Spadaccini.

Spadaccino

Livello	Privilegi
3°	Scuola di Scherma

Spadaccino

Gli spadaccini del Regno sono molto rinomati in tutta Occasia e nel Mare di Mezzo, e non esiste città che non possieda le sue Scuole di Scherma, riunite in diversi stili principali e alcune forme minori o segrete. Dato il campanilismo feroce che vige nel Regno, tutte queste scuole e stili sono in costante conflitto e competizione tra loro.

Piuttosto che essere carne in scatola buona per i campi di battaglia, come i soldati comuni, gli spadaccini sono di solito mercenari che si muovono individualmente e prestano i propri servigi a nobili, damerini o mercanti, più a loro agio tra le vie delle città che in mezzo al fango di una mischia campale.

Scuola di Scherma

Quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, apprende alcune tecniche che migliorano la sua efficacia in combattimento:

- **Studiare l'avversario.** Quando il guerriero utilizza l'azione di Schivata, il suo prossimo attacco dispone di vantaggio se effettuato prima della fine del suo prossimo turno.
- **Zappa e Spada.** Il guerriero ottiene un bonus di +1 alla CA mentre impugna un'arma da mischia separata in ogni mano.
- **Duello.** Se il guerriero si trova entro 1,5 m da un avversario e non è presente nessun'altra creatura entro 1,5 m da lui, può sommare il suo bonus di competenza ai tiri per i danni.

Ladro

Brigante - Nuovo Archetipo Ladresco

In un mondo di guerra continua, rivalità tra nobili, nobilastri, cavalieri e contadini affamati, il brigante è spesso visto come il vero paladino del popolo contro esattori, gabellieri, borgomastri e arraffoni. Non che i briganti non siano a loro volta banditi, ladroni e predoni di strada, ovviamente, ma molto spesso, a conti fatti, per i popolani sono molto meglio questi manigoldi che "lorsignori" che da sempre vivono come parassiti sulle loro spalle.

In tutto il Regno ci saranno perlomeno cento e una banda di briganti. Le più scalcagnate possono essere costituite anche solo da un trio di disperati in groppa a dei somari. Le più organizzate sono grandi e ramificate come piccole armate o compagnie di ventura, e possono tenere sotto controllo intere contrade, come avviene in Piccadora, Alazia, Tasinnanta, Spoletaria e al confine tra Quinotaria e Falcamonte.

Incalcolabile il numero di coloro che si arrogano il titolo di "re" o "regine" dei briganti, tanto che questo infame onore viene spesso definito "Corona di Rame".

Brigante

I briganti sono ladroni di strada e di campagna, esperti del territorio e della vita all'aria aperta, a loro agio tra monti, foreste e campagne abbandonate. Poiché il numero e le armi li mettono spesso in svantaggio rispetto a birri e guardie carovaniere, sono diventati maestri degli agguati e delle imboscate, rapidissimi ad apparire e svanire nel nulla.

Brigantaggio

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza in Natura e Sopravvivenza.

Arte dell'Imboscata

A partire dal 3° livello, il ladro diventa molto abile nel cogliere di sorpresa i suoi avversari e dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e a qualunque azione effettuata durante il primo turno di ogni combattimento.

Brigante

Livello	Privilegi
3°	Brigantaggio, Arte dell'Imboscata

"Non è il naso"

- Nespola la Marionetta -

Mago

Guiscardo - Nuova Tradizione Arcana

I guiscardi sono un collegio di maghi chiuso ed esclusivo, ramificato in vari paesi di Occasia, il cui intento è primariamente quello di recuperare artefatti, reliquie e frammenti di sapienze perdute, e usarli per arricchire e accrescere il proprio potere e le proprie conoscenze, contribuendo inoltre a rendere più potente il collegio e il proprio rango al suo interno.

Dopo il loro apprendistato, i guiscardi (il cui nome deriva dalla stessa parola che al nord si usa per "mago" o "scaltro") lasciano la sede del collegio e vanno in giro per il Regno, in cricche o in solitario, seguendo mappe e risolvendo enigmi, cercando tesori e ingressi alle rovine del passato, esplorando sotterranei e luoghi remoti, sempre a caccia di antico potere e dimenticato sapere.

Guiscardo

Livello	Privilegi
2°	Cercatore di Tesori, Esperto di Oggetti Magici, Chincaglieria Magica
6°	Maestria Fandonica

Nel Regno, essi sono particolarmente interessati a manufatti e tomi dell'era draconiana, e conoscono spesso le lingue più antiche.

Gilda dei Guiscardi

I guiscardi sono i più celebri e famosi maghi del Regno: bari, ciarlatani, truffatori di strada, prestigiatori e cercatori di tesori arcani. Nel loro collegio apprendono un miscuglio di espedienti ladreschi, trucchi da imbroglione e incantesimi, e per questo sono da sempre considerati ottime canaglie, molto ricercati da bande e Cricche (oltre naturalmente che dai birri!).

Cercatore di Tesori

Quando un mago sceglie questa tradizione arcana al 2° livello, ottiene competenza in Indagare e Percezione. Il mago ottiene inoltre competenza nelle armature leggere e in un tipo di arma da guerra a una mano a sua scelta.

Esperto di Oggetti Magici

Quando un mago effettua una prova di caratteristica che coinvolga oggetti o congegni magici, il suo bonus di competenza raddoppia.

Chincaglieria Magica

Il mago porta con sé una gran mole di chincaglieria magica frutto dei suoi studi e delle esplorazioni. Sebbene siano a tutti gli effetti oggetti magici, sono spesso danneggiati o malfunzionanti. Quando un mago sceglie questa tradizione arcana al 2° livello, può usare un qualunque oggetto magico in suo possesso come focus arcano e ottiene un oggetto magico non comune a scelta dalla lista del Ciarpame Magico, a pag. 67 (o da liste analoghe).

Maestria Fandonica

Raggiunto il 6° livello, il mago è in grado di entrare in sintonia con 4 oggetti magici invece che 3. Inoltre il mago può ignorare i prerequisiti richiesti dalla sintonia di un oggetto magico.

Monaco

Frate - Nuova Tradizione Monastica

Frati e suore sono molto diffusi nella popolazione, e rappresentano un altro aspetto della presenza del Credo nella vita quotidiana del Regno. In particolare, tra tante regole monastiche del Regno, tra ordini claudicanti, questuanti, mendicanti, itineranti, oranti, predicatori, minoriti e minorati, eremitani, scalzi e incatenati, i frati che maggiormente si incontrano nelle Cricche e impegnati in lavoretti più o meno leciti sono quelli degli Ordini Maneschi.

Molti di questi religiosi sono semplici fratacchioni che si aggirano per le campagne predicando e facendo opere di misericordia. Ma siccome "non c'è cattivo più cattivo di un buono che diventa cattivo", è meglio non tirare loro troppo il cordone. Dopo aver porto l'altra guancia una sola volta, il loro mandato prevede che questi "monaci di menare" possano difendersi secondo l'istinto naturale, l'esperienza accumulata o vere e proprie tecniche acquisite nei loro monasteri… dopotutto, a volte il buon pastore deve prendere il lupo a calci per difendere il gregge!

Numerose le correnti e le appartenenze di questi frati maneschi. L'Ordine della Divina Cinquina è la più nota e diffusa, ma il loro numero è ampio e continua a crescere: la Regola della Mano di Travertino insegnata nel Monastero di Cefalea e l'Ordine di Santa Ragione di Darsele, a Zagara, l'Ordine della Noce del Monastero di Capocollo in Ausonia e la Regola dei Frati Menaniti di Piccadora sono solo alcune delle congregazioni più celebri.

Via della Condotta Manesca

Qualunque sia l'ordine di appartenenza, tutti questi frati e queste suore praticano la Condotta Manesca, con i suoi precetti fragorosamente noti a briganti e grassatori: "Ora et Menora", "Porgi l'altro palmo", "La tua mano sappia essere ferro e sappia essere piuma" e così via…

Porgi l'Altra Guancia

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può utilizzare la caratteristica di Forza al posto di quella di Destrezza, per i privilegi di classe Difesa Senza Armatura e Deviare Proiettili.

Inoltre, quando colpito da un attacco in mischia, il monaco può spendere 1 punto ki per effettuare un colpo senz'armi utilizzando la sua reazione.

Tecnica della Mano di Ferro e di Piuma

Al 6° livello, ogni volta che il monaco colpisce una creatura con un attacco concessogli dalla sua Raffica di Colpi, può imporre a quel bersaglio uno degli effetti seguenti:

- Deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cade a terra prono.

Frate

Livello	Privilegi
3°	Porgi l'Altra Guancia
6°	Tecnica della Mano di Ferro e di Piuma

- Deve superare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, il monaco può spingerlo di 3 metri allontanandolo da sé. Se il bersaglio viene spinto contro un ostacolo subisce un danno pari all'attacco senz'armi del monaco. Se l'ostacolo è una creatura, dovrà effettuare un tiro salvezza su Forza o subire lo stesso danno.
- Deve superare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, il prossimo turno attaccherà subendo svantaggio.

Paladino

Cavaliere Errante - Nuovo Giuramento Sacro

Non ci sono solo pezzenti e poveracci allo sbaraglio, tra le vie del Regno e nelle bande di Taglia. Alcune canaglie sono discendenti di antica nobiltà, rampolli di famiglie decadute e figli cadetti lanciati all'avventura, con armi e vessilli della propria schiatta bene in vista, alti ideali e un ronzino sotto le terga.

Dotati di una cultura in genere maggiore di quella del popolino, robuste ambizioni e principi morali da seguire, questi cavalieri erranti sono un po' l'aristocrazia dei pezzenti, e come tale pretendono spesso di essere trattati.

I doni quasi soprannaturali che essi ostentano in battaglia sono dovuti più al loro valore e alla loro determinazione che a poteri conferiti dal Padre Terno.

Giuramento della Cavalleresca Erranza

I cavalieri erranti sono spade in vendita e vagabondi sempre in cerca di degne imprese, ma con ideali saldi e valori ben chiari. I Dettami della Cavalleresca Erranza sanciscono i punti chiave del loro agire.

Cavaliere Errante

Livello	Privilegi
3°	Incantesimi del Giuramento, Incanalare Divinità

Dettami del Cavaliere Errante

Erranza. Il mondo è ampio e va esplorato. Viaggiare, vivere avventure e campare alla giornata non sono un ripiego, ma una scelta.

Fratellanza. Difendi il popolo dalle minacce e dalle ingiustizie, che siano dovute a mostri, predoni o tiranni.

Castiganza. Per ogni torto tuo fai degna ammenda, per ogni torto altrui ira tremenda.

Baldanza. Non rifuggire sfide o imprese. Dalle gesta che compirai i cantori trarranno spunto per le loro canzoni.

Incantesimi di Giuramento

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

Se il paladino ottiene accesso a un incantesimo che non compare sulla lista degli incantesimi da paladino, quell'incantesimo è per lui comunque considerato un incantesimo da paladino.

Incantesimi del Giuramento del Cavaliere Errante

Livello	Incantesimi
3°	*benedizione, comando*
5°	*passo senza tracce, evoca cavalcatura*

Incanalare Divinità

Quando il paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene le due seguenti opzioni di Incanalare Divinità.

Proteggere i Bisognosi

Il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per votarsi alla difesa di un bisognoso. Come azione bonus, può mettersi in difesa di una creatura che è in grado di vedere. Per 1 minuto tutti gli attacchi portati contro la creatura subiranno svantaggio fintanto che essa rimarrà entro 1,5 metri dal paladino.

Ispirare i Compagni

Come azione, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per brandire la sua arma e incitare i suoi alleati. Quando lo fa, sceglie fino a sei creature amiche (può includere se stesso) situate entro 9 metri da lui e che siano in grado di vederlo, di udirlo e di capirlo. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio e per 1 minuto diventa immune alla condizione spaventato e dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Saggezza.

Ranger

Mattatore - Nuovo Archetipo Ranger

I mattatori sono esperti nel cacciare e catturare belve e mostruosità nel fondo delle terre più selvagge, per poi portarle in città e rivenderle a chi ne ha bisogno per combattimenti, circhi o inquietanti difese per le proprie fortezze. Sono inoltre maestri nel combattere tali mostri nelle arene, conoscendo le loro prede e sapendo come colpirle, ferirle e farle infuriare in maniera spettacolare. Sono poi anche abili addestratori di queste creature, imbonitori da circo e intrattenitori, anche durante gli spettacoli più crudeli delle arene.

Per questo motivo, vivono spesso ai margini della società e sono brutali, scostanti e violenti, disprezzati parimenti da cacciatori, gladiatori e guardacaccia. I più abili tra costoro si dice siano quelli di Penumbria, abituati a una fauna letale e orripilante, al confronto della quale lupi, orsi e serpigatto appaiono simpatici agnellini.

Mattatore

Seguire le tracce di mostri e belve feroci, piazzare trappole, catturare le proprie prede ancora vive, trasportarle e addestrarle, per poi utilizzarle in fiere, combattimenti all'ultimo sangue, corride e spettacoli venatori: questa la vita dei mattatori.

Maestro dell'Esibizione

Quando un ranger sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza in Addestrare Animali e Intrattenere. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle due competenze.

Mattatore

Livello	Privilegi
3°	Maestro dell'Esibizione, Occhio del Mattatore

Occhio del Mattatore

Al 3° livello, il ranger ottiene la capacità di focalizzare i suoi sforzi nell'uccisione di una singola preda. Come azione bonus, sceglie una creatura che può vedere che si trovi entro 18 m da lui. Per 1 minuto, il ranger ottiene i seguenti bonus contro la creatura scelta:

- Il ranger aggiunge il suo bonus di competenza ai danni.
- Gli attacchi effettuati dal ranger contro la creatura mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 al tiro.
- Il ranger aggiunge il suo modificatore di Saggezza alla sua CA contro gli attacchi effettuati dalla creatura.

Una volta utilizzato questo privilegio, il ranger non può più impiegarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

"Un giorno sei tu che cacci la vilupera,
un giorno è la vilupera
che caccia te"

- Drudo della Vilupera -

Stregone

Scaramante - Nuova Origine Stregonesca

Maliarde, incantatori fascinosi ed esperti di fatture e stregonerie, manipolatori della Fandonia e dei trucchi delle fate, taumaturghi abilissimi nel contrastare i poteri delle tenebre, le iettature e i malefici di menagrami, eretici, streghe e fantasime.

Scaramanti, così li chiamano: maestri delle arti arcane, del potere fatato e dei segreti della superstizione. Alcuni di loro sono cupi stregoni che trafficano con le potenze infernali, altri sono votati alle forze del bene, altri ancora seguono il volere delle Tre Madri, dalle quali ricevono benedizioni e conoscenze occulte. I loro poteri innati e la loro predisposizione naturale vengono affinati da anni di pratica, eseguita da soli o assieme a compagni o maestri, fino a diventare formule e rituali ben precisi, ben codificati ed estremamente efficaci.

A volte gli scaramanti sono riuniti in congreghe e consorterie, altre volte agiscono da soli e offrono i loro servigi a contadini e popolani, girando per le campagne e le città e offrendosi di rimuovere il malocchio dal bestiame o incidere glifi di protezione su granai e fattorie.

Scaramante

Livello	Privilegi
1°	Magia di Protezione, Protetto dal Fato
6°	Rituale Scaramantico

Fandonia

Il potere che scorre nelle vene dello Scaramante è quello della Fandonia, delle fate e dei folletti, che ne ha sfiorato l'esistenza in qualche modo, prima o dopo la sua nascita. Forse la canaglia è discendente di qualche antico amante delle fate, o di qualcuno che ne ha ricevuto la benedizione, oppure ne è entrato semplicemente in contatto da bambino o adolescente, tanto da averne acquisito qualche trucco. Comunque stiano le cose, la Fandonia scorre potente in lui!

Magia di Protezione

Quando uno stregone ottiene la possibilità di imparare nuovi trucchetti o incantesimi da stregone, può scegliere un qualunque incantesimo di Abiurazione in aggiunta a quelli della lista degli incantesimi da stregone.

Protetto dal Fato

A partire da quando sceglie questa origine al 1° livello, lo stregone diventa capace di manipolare la sorte a suo favore. Ogni qualvolta uno stregone effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può usare Protetto dal Fato per tirare 1d20 aggiuntivo. Può scegliere di utilizzare questa capacità dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro sia determinato. Lo stregone sceglie quale dei d20 usare per il tiro per colpire, la prova di caratteristica o il tiro salvezza. Lo stregone può anche usare Protetto dal Fato quando viene effettuato un tiro per colpire contro di lui. Tira 1d20, dopodiché sceglie se l'attacco utilizzerà il tiro dell'attaccante o il suo. Lo stregone recupera questa capacità dopo un riposo lungo.

Rituale Scaramantico

Raggiunto il 6° livello, lo stregone è in grado di lanciare dei potenti scongiuri per proteggere se stesso o un suo alleato. Tramite un rito della durata di 10 minuti, lo stregone può proteggere una creatura (incluso se stesso), con uno dei seguenti effetti:

- La creatura dispone di resistenza a un tipo di danni scelto dallo stregone: acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono, necrotico, contundente, perforante, tagliente.
- Quando ottiene 1 a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza, la creatura può ripetere il tiro del dado e deve usare il nuovo risultato.
- Quando la creatura scende a 0 punti ferita ma non viene uccisa sul colpo, può decidere di rimanere a 1 punto ferita. Dopo aver beneficiato di questo effetto la protezione del Rituale Scaramantico termina.

Gli effetti di Rituale Scaramantico durano 24 ore o finché lo stregone non usa nuovamente questo privilegio. Lo stregone può prolungarne la durata di 24 ore, spendendo 2 punti stregoneria. Una volta utilizzato questo privilegio, lo stregone non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Warlock

Menagramo - Nuovo Patrono Ultraterreno

Quelli che dal settentrione giungono nelle terre del Regno con il nome di guerlocchi sono meglio noti a sud dei Monti della Corona come menagrami, vindici e iettatori. Si tratta di esseri potenti e temuti, in grado di assegnare maledizioni e sventure con un semplice sguardo di traverso, una parola falsa e invidiosa, il tocco del fastidio e del rimorso.

Tutto il loro potere deriva da Madama Sventura, la Malasorte che devia i destini degli uomini verso gli esiti più neri, contro cui neppure le invocazioni a tutti i Santi del Calendario possono nulla.

I menagrami sono molto diffusi in Volturnia, dove vi è una lunga tradizione di scongiuri e superstizioni, ma moltissimi trovano impiego a Tarantasia, oppure ovunque serva di lanciare malocchi contro avversari di ogni genere.

Malasorte

Per il Credo, la Malasorte è solamente un modo di dire o un concetto astratto, ma tutta la gente del Regno sa che essa è molto reale, e i suoi influssi sono terribili. Questa entità onnisciente (si dice proprio che "ci veda benissimo") offre i suoi poteri ai menagrami in cambio del piacere di poter osservare un po' di sventure capitare qua e là. Il menagramo ha stretto un patto con Madama Sventura e non ha paura di usarlo…

Lista Ampliata degli Incantesimi

La Malasorte consente al warlock di accedere a una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

Incantesimi Ampliati della Malasorte

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*anatema, sonno*
2°	*accecare/assordare, crescita di spine*
3°	*animare i morti, scagliare maledizione*

Iattura

A partire dal 1° livello, il patrono del warlock gli conferisce il potere di instillare il dubbio nella mente di un avversario. Il warlock può scegliere una creatura entro 12 m da lui che lo possa sentire. Il bersaglio subisce svantaggio nel suo prossimo tiro salvezza contro una magia lanciata dal warlock. Il warlock recupera questa capacità dopo un riposo breve o lungo.

Menagramo

Livello	Privilegi
1°	Iattura, Lista Ampliata degli Incantesimi
6°	Il Tocco della Malasorte

Il Tocco della Malasorte

A partire dal 6° livello, il warlock può invocare il suo patrono per portare indicibile sventura. Per un attimo una figura spettrale sembra apparire alle spalle del warlock e poggiare una mano sulla sua spalla. In un raggio di 6 m attorno a lui si crea un'area di sfortuna intensa che dura per un numero di round pari al modificatore di Carisma del warlock. Ogni creatura che si trovi nell'area ad eccezione del warlock, effettua tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza subendo svantaggio. Quando l'effetto termina, Madama Sventura riscuote il suo debito con il warlock che scende a 0 punti ferita. Una volta utilizzato questo privilegio, il warlock non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Nuove personalità background

Come tutti i giocatori di ruolo già sanno, definire i tratti impalpabili del proprio personaggio, dargli spessore, caratterizzarlo con pregi e difetti, assegnargli speciali modi di fare e di dire, è il modo migliore per renderlo credibile e divertente da giocare. Molti dei background, dei tratti caratteriali, dei pregi, dei difetti e degli ideali che trovate nel regolamento base del gioco vanno benissimo per le canaglie del Regno, e funzionano allo stesso modo dal punto di vista delle meccaniche, con una sola accortezza: tutte le monete d'oro (mo) conferite dai background del regolamento base, vanno considerate monete d'argento (ma). Ecco invece di seguito alcuni Background aggiuntivi adatti espressamente a *Brancalonia*, che possono fungere da ispirazione e da punto di partenza per la caratterizzazione dei vostri personaggi.

Linguaggi

L'origine, la classe e il background dei personaggi forniscono loro anche un certo numero di linguaggi conosciuti. Ecco i principali linguaggi in uso nel Regno, elencati in ordine di importanza:

Volgare. Nonostante la presenza di numerosi dialetti regionali, gerghi e varianti locali, tutti gli abitanti del Regno parlano e comprendono il Volgare, la parlata comune diffusa dai Monti della Corona al Mar dei Cariddi. La maggior parte di essi lo sanno anche leggere e scrivere, seppure in maniera rudimentale, per poter firmare documenti, comprendere targhe, insegne e cartelli, e preparare brevi note. Qualsiasi personaggio possa aver avuto accesso a un'istruzione di base, a giudizio dei giocatori, è dunque anche in grado di leggere e scrivere il Volgare.

Draconiano. Come molte altre lingue di Occasia (per esempio l'Imperiale e l'Illusitano), il Volgare discende dal Draconiano, la lingua dell'impero caduto ormai più di mille anni prima. Per studiare testi arcani, documenti del passato e iscrizioni dell'antico impero è necessario saper leggere e scrivere Draconiano, un linguaggio estremamente complesso che viene insegnato solo in scuole, collegi e corporazioni prestigiose. I personaggi che, a giudizio dei giocatori, possano aver avuto accesso a queste conoscenze, sanno parlare, leggere e scrivere Draconiano. Per i guiscardi, questo è un requisito implicito e fondamentale fin dal primo livello.

Maccheronico. La lingua della burocrazia e della religione del Regno è il Maccheronico, una derivazione colta e codificata del Draconiano, a metà strada tra questo e il Volgare. I personaggi che, a giudizio dei giocatori, hanno avuto un'istruzione nel Credo o hanno un rango sociale elevato, comprendono anche il Maccheronico e sanno parlarlo, leggerlo e scriverlo. Chi conosce solo il Volgare e vuole utilizzare il Maccheronico, deve superare una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15.

Male Parole. Anche detta Lingua Nera e Neroparlare, è quella che viene utilizzata nell'Inferno, da diavoli, immondi, befane e dannati, e che viene insegnata a eresiarchi, stregoni e seguaci dei poteri oscuri. A meno che non abbiano voluto coscientemente dimenticarla, i malebranche possono istintivamente parlare, leggere e scrivere le Male Parole. Anche i personaggi che, a giudizio dei giocatori, possano aver avuto accesso a questo linguaggio maledetto, anche solo per combatterlo come gli esorcisti, lo sanno parlare, leggere e scrivere.

Lingua Ignota. Anche detta la Lingua degli Uccelli, è la parlata dei celestiali, degli angeli e degli abitanti di Urania, usata per le più complesse profezie e per i testi più sacri. Solo alcuni eremiti e mistici che vagano per il Regno pare la comprendano, anche se per alcuni si tratta di una lingua interiore, a cui tutti possono accedere se abbastanza puri (o ubriachi). I personaggi che, a giudizio dei giocatori, possano averla appresa, sono in grado di parlarla, scriverla e leggerla.

Petroglifico. Le iscrizioni più antiche che appaiono su monoliti, grotte preistoriche e manufatti primordiali sono petroglifi: segni pittografici incisi o disegnati su pietra, che rappresentano concetti, e non parole o lettere. Il Petroglifico è l'ultimo resto di un linguaggio ancestrale, comune agli antenati dei selvatici e dei morganti, agli antichi pelagici e ad altri popoli preistorici.

Baccaglio. Il Baccaglio è il gergo furfantesco parlato da zigani, senzaterra e norcitani, più da tante compagnie di burattinai, guitti, giostrai, arlecchini e teatranti: in generale da parte di tutti gli ambulanti, nomadi e girovaghi. Usa l'alfabeto del Volgare.

Ambulante

Arrotini, ombrellai, riparatori di cucine di ghisa, nomadi, lavoratori stagionali, viandanti, guitti, teatranti, arlecchini, burattinai, giostrai, ciarlatani, venditori di reliquie, mendicanti, chierici vaganti, goliardi che si spostano da una scuola all'altra, girovaghi di professione, giocattolai, stagnini, merciai, norcitani, senzaterra, zigani e carrozzanieri, e tutto il popolo viaggiante che trascorre la vita spostandosi di regione in regione in cerca di lavoro o per portare in giro i propri spettacoli itineranti: questi sono gli ambulanti. La presenza e il transito continuo degli ambulanti nelle città e nei villaggi del Regno è un fatto abituale, ed essi vengono in genere considerati con interesse e curiosità, come una boccata di aria fresca rispetto alla vita di tutti i giorni.

La cultura di queste genti sempre in viaggio è molto eterogenea, ma comprende molti tratti comuni: la mancanza di radici, le canzoni e le preghiere della strada, il piacere di una vita più libera e il forte senso di comunione tra viandanti, rispetto ai "paisà".

Competenze nelle Abilità: Intrattenere, Storia
Competenze negli Strumenti: Uno strumento da artigianato a scelta
Linguaggi: Baccaglio
Equipaggiamento: Un monile dedicato a Santa Percorrenza, un abito da viaggiatore, una borsa con 15 ma

Privilegio: Storie della Strada

A qualunque gruppo, mestiere o comunità appartengano, gli ambulanti conoscono molte leggende, dicerie e storie della strada, accumulate nel corso degli anni.

Quando raccoglie dicerie ne ottiene sempre una aggiuntiva. Effettua sempre disponendo di vantaggio le prove relative al poter percorrere una delle Strade che non vanno da nessuna parte, secondo la tabella a pag. 84.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'ambulante parla molto spesso in Baccaglio, e usa termini derisori o prese in giro verso gli stanziali, come *paisà*.
2	L'ambulante è una persona solida e concreta, con una soluzione sempre a ogni problema.
3	L'ambulante è un sognatore irrequieto, che non sa stare fermo per più di una settimana in un luogo.
4	L'ambulante desidera conoscere ogni dettaglio dei luoghi in cui si sposta, rimanendo meravigliato anche dalle cose che agli stanziali sembrano banali.
5	L'ambulante ama i piaceri della vita e non se ne nega alcuno.
6	L'ambulante adora l'arte e lo spettacolo, e segue con passione ogni espressione di questo tipo, cercando di carpirne i segreti.
7	L'ambulante ama usare toni fascinosi, frasi a effetto e nomi d'arte, cercando di non uscire mai dal proprio personaggio.
8	L'ambulante ama seguire la moda e lo stile di vita della propria comunità, e fa di tutto per distinguersi dai *paisà*.

Caratteristiche Suggerite

Gli ambulanti hanno un retroterra variegato quanto quello di un qualsiasi "paesano": potrebbero essere fascinosi zigani dagli occhi azzurri provenienti dal mare, rustici norcitani che prestano la loro manodopera come salumieri girovaghi, arlecchini e burattinai sempre in cerca di una nuova piazza dove esibirsi, formali banchieri itineranti, furbi ciarlatani e onesti stagnini. In tutti loro comunque arde l'irrequietezza della strada, simile a quella dei marinai… un'esistenza da stanziale è troppo noiosa da vivere!

d6	Ideale
1	**Fratellanza.** Ambulante o stanziale, cittadino o campagnolo, brado o civilizzato, le persone sono tutte uguali e dovrebbero andare d'accordo. (Buono)
2	**Rispetto.** Anche se sono strane o contorte, le leggi delle varie città e le usanze degli stanziali vanno rispettate in quanto tali. (Legale)
3	**Buon senso.** Ci sono tante norme e tante verità quante le teste degli uomini ed è impossibile rispettarle: l'importante è seguire il buon senso. (Caotico)
4	**Interesse personale.** Questa gente non aspetta altro che di essere fregata. E se lo fai con stile, ti diranno anche grazie mentre li truffi. (Malvagio)
5	**Legge della strada.** L'unica legge che l'ambulante segue è quella della sua gente, la Legge della Strada. (Neutrale)
6	**Viaggio.** La vita è breve e può essere sorprendente ogni giorno: perché vivere tutta la propria esistenza tra le stesse quattro case? (Qualsiasi)

d6	Legame
1	La sua comunità viaggiante è la sua unica famiglia.
2	La gente del suo villaggio di origine, da cui è partito decenni fa in cerca di fortuna.
3	La matriarca della sua comunità, che sembra leggere nel cuore di tutti.
4	La paisà che un giorno lo ha fregato, lasciandolo di stucco.
5	Il teatrante professionista che gli ha insegnato la vera arte della commedia.
6	Quel ciarlatano dai mille volti che ha incontrato più volte lungo la strada; non ha mai saputo come si chiamasse.

d6	Difetto
1	L'ambulante è invidioso della vita semplice dei paisà e li guarda sempre con livore.
2	L'ambulante è un furfante patentato e vede gli altri solo come possibili vittime di imbroglio.
3	L'ambulante è completamente inaffidabile e farà sempre di testa sua.
4	L'ambulante ha una scala di valori completamente estranea al sentire comune.
5	L'ambulante ama troppo il vino e le droghe.
6	L'ambulante cerca solo di arricchirsi senza sforzo.

Attaccabrighe

In un Regno dove le risse sono un fenomeno diffuso quanto le partite a dadi, l'attaccabrighe non cerca di meglio che potersi gettare continuamente in mezzo a scazzottate e baruffe, spesso dopo averle provocate direttamente lui stesso. Nella dimostrazione della propria prepotenza e della propria forza, l'attaccabrighe prova il massimo del divertimento, tanto da averne fatto uno stile di vita.

Competenze nelle Abilità: Intrattenere, Intuizione
Competenze negli Strumenti: Due tipi di gioco
Equipaggiamento: Un trofeo da rissa (tira per un Cimelio aggiuntivo), una mappa con la lista di tutte le locande della sua città d'origine, un abito comune, una borsa con 15 ma

Privilegio: Rissaiolo

L'attaccabrighe ha una piena padronanza del mondo delle bettole, il principale "campo di battaglia" delle risse: un'esperienza tale da renderlo un rissaiolo formidabile e un avversario di rara tracotanza. Ottiene 1 slot mossa aggiuntivo.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'attaccabrighe cerca ogni occasione per buttarla in caciara e prendere qualcuno a sberle.
2	Non è davvero lui a provocare le risse, ma ogni volta che ce n'è una in ballo non riesce a tirarsi indietro.
3	La presunzione è la sua caratteristica principale, e non perde occasione per dichiararsi superiore a qualcuno in qualcosa.
4	Per salvare l'onore e la propria nomea, l'attaccabrighe è pronto a tutto.
5	L'attaccabrighe è uno smargiasso che racconta sempre panzane colossali.
6	L'attaccabrighe è capace di trascorrere intere giornate nelle bettole, mangiando e bevendo a tutto spiano.
7	L'attaccabrighe importuna continuamente le persone che ritiene attraenti, provocando ogni sorta di reazione contraria.
8	L'attaccabrighe è un fanfarone che pretende di mangiare e bere sempre a scrocco, adducendo ogni sorta di scuse.

d6	Ideale
1	**Onore.** Difendere il proprio e l'altrui onore è la cosa più importante. (Buono)
2	**Gloria.** L'attaccabrighe cerca sempre di coprirsi di gloria e ammirazione. (Legale)
3	**Bagordi.** L'unico obiettivo dell'attaccabrighe è una vita di gozzoviglie e divertimenti. (Caotico)
4	**Guadagno.** Riempirsi le tasche con i Cimeli degli sconfitti e con il denaro delle scommesse. (Malvagio)
5	**Vittoria.** L'attaccabrighe ricerca continuamente l'ammirazione della gente. (Neutrale)
6	**Pancia piena.** La vita è troppo complicata: molto più utile pensare a riempirsi la pancia e svuotarsi la vescica. (Qualsiasi)

Caratteristiche Suggerite

Campione conclamato di schiaffoni e tafferugli, braccio di ferro e altri giochi da bettola, l'attaccabrighe sguazza come un pesce nel rutilante mare delle sfide e degli schiamazzi notturni, attirando spesso su di sé le migliori scommesse, ma anche i capoccia più aggressivi.

d6	Legame
1	La prima persona che lo abbia menato veramente, dimostrandogli che c'è sempre qualcuno più forte.
2	Un combattente incontrato in una rissa, che giocava sporco e lo ha battuto a tradimento.
3	Il campione che lo ha sconfitto all'ultimo incontro alla Fiera della Beata Ignoranza.
4	I vecchi compagni di un tempo, che ha dovuto abbandonare quando i birri gli hanno messo una taglia sulla testa.
5	L'amata Dulcinea, incontrata solo una volta e che ha rapito il suo cuore.
6	L'anziano eremita che lo ha accolto quando era sola e in fuga, e gli ha insegnato la tecnica della Cinquina di Dio.

d6	Difetto
1	L'attaccabrighe ha una superbia sconfinata.
2	L'attaccabrighe ha appetiti colossali e pensa sempre a soddisfarli.
3	L'attaccabrighe è un mentitore compulsivo.
4	"Sapete qual è il mio peggior difetto?" L'attaccabrighe non smette di ripetere questa frase, ogni volta aggiungendo una risposta differente.
5	Stivali sul tavolo, pugnale a scavarsi tra i denti, unghie per pulirsi le orecchie e altre abitudini disgustose.
6	L'attaccabrighe molesta continuamente le altre persone, e non la pianta fin quando non comincia la rissa.

Azzeccagarbugli

L'azzeccagarbugli è un po' il simbolo della vita civile e della burocrazia del Regno: un faccendiere, un notaio, un leguleio e un pennivendolo, perfetto conoscitore della burocrazia e delle leggi, e quindi capacissimo di aggirarle, infiltrarsi nel sistema e rivoltarlo su se stesso. Questi funzionari a metà tra pubblico e privato sono i preferiti dalle canaglie quando devono confrontarsi con la legge, i nobili e la giustizia, perché – pur essendo canaglie essi stessi – sono perfettamente inseriti nel sistema e sanno come trattare, convincere e corrompere tutti gli altri, birri, agenti di Equitaglia e pezzi grossi.

Competenze nelle Abilità: Indagare, Persuasione
Competenze negli Strumenti: Arnesi da falsario
Linguaggi: Maccheronico
Equipaggiamento: Un libro sulle leggi della regione di provenienza, un calamaio di inchiostro nero, un pennino, una pergamena, un abito pregiato, una borsa con 20 ma

Privilegio: Risolvere Guai

Oltre ad avere una completa conoscenza sulle leggi e i meccanismi di funzionamento (o malfunzionamento) della giustizia del Regno, gli Azzeccagarbugli sono ideali per "risolvere" beghe legali non troppo gravi.

Può annullare una Malefatta sua o di un membro della sua banda, pagando un costo pari al Valore di Taglia della Malefatta. Questo privilegio deve essere usato prima che la Malefatta venga aggiunta alla Taglia di un personaggio.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'azzeccagarbugli è un maestro delle supercazzole e non perde occasione di rifilarle al primo che incontra.
2	L'azzeccagarbugli accetta favori e richieste da tutti, e accetta di essere pagato anche in natura.
3	L'azzeccagarbugli è continuamente interessato a leggi e testi scritti, che raccoglie e studia durante ogni momento libero.
4	L'azzeccagarbugli pronuncia spesso frasi e motti in Maccheronico, come segno della propria sapienza.
5	L'azzeccagarbugli ama confrontarsi con notabili e maggiorenti, e riesce a volte a zittire anche nobili e ordinali.
6	L'azzeccagarbugli è un avvocato delle cause perse e si incaponisce spesso nel cercare di risolvere i problemi più intricati e difficili.
7	L'azzeccagarbugli ha una parlantina inarrestabile ed è capace di vendere ghiaccio ai varaghi.
8	L'azzeccagarbugli ha un nome d'arte pomposo, adeguato a quando esercitava il suo mestiere.

"Con i nemici la legge si applica,
con gli amici s'interpreta"

- Detto tra gli azzeccagarbugli -

Caratteristiche Suggerite

Gli azzeccagarbugli sono personaggi pittoreschi che parlano spesso in Maccheronico o in linguaggio tecnico, conoscono ogni sorta di cavillo, codicillo e scappatoia, e forniscono continuamente interpretazioni alternative e contraddittorie di leggi e usanze. Amano la precisione e l'ordine, sanno leggere e scrivere a puntino e lo fanno spesso notare. Di solito si ritengono superiori o distaccati rispetto alle canaglie più comuni, e nelle bande svolgono in genere il ruolo di contabili, notai, scrivani e furieri.

d6	Ideale
1	**Parità di opportunità.** Anche i poveri e i disgraziati devono potersi difendere dalle ingiustizie. (Buono)
2	**Uguaglianza.** Leggi, condizioni e trattamenti devono essere uguali per tutti. (Legale)
3	**Giustizia dei ladri.** Anche le canaglie hanno diritto a difendersi davanti a leggi e soprusi, con qualsiasi mezzo a loro disposizione. (Caotico)
4	**Avvocato del diavolo.** È disposto a difendere e assistere qualsiasi tiranno o criminale, per il proprio tornaconto. (Malvagio)
5	**Equanimità.** La serena accettazione di colpe, delitti e pene, e di tutti i metodi per evitarli. (Neutrale)
6	**Ordine.** Il mondo e l'universo dovrebbero funzionare come un meccanismo ben oliato. Se vi sono degli elementi che contrastano questo schema, andrebbero rimossi. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	L'insegnante di retorica e diritto che gli ha insegnato a rubare.
2	L'azzeccagarbugli ha un congiunto che vede in lui un imbroglione e lo detesta, perché ha tradito la sua professione per diventare una canaglia.
3	Il capobanda inflessibile e rispettato di cui l'azzeccagarbugli è stato il consigliere.
4	La persona che lo ha costretto a diventare una canaglia, tradendo la professione.
5	La persona che non è riuscito a salvare con le proprie chiacchiere, e giace ancora in prigione.
6	La persona che ha sempre amato, ed è stata uccisa per colpa della sua professione.

d6	Difetto
1	L'azzeccagarbugli è avido e avaro, e valuta ogni lavoretto o azione in base al denaro che ne può ricavare.
2	L'azzeccagarbugli è borioso, saccente e presuntuoso; non c'è nulla che non sappia o pretenda di sapere.
3	L'azzeccagarbugli ambisce alla posizione di capobanda e farà di tutto per ottenerla.
4	L'azzeccagarbugli vuole sempre avere l'ultima parola su ogni questione.
5	L'azzeccagarbugli pensa solo a se stesso ed è pronto ad abbandonare o tradire tutti gli altri alla prima occasione.
6	L'azzeccagarbugli considera gli altri membri della Cricca come i propri personali tirapiedi.

Brado

Il brado ha trascorso buona parte della propria vita in maniera selvaggia e naturale, secondo le tradizioni delle comunità selvatiche e dei gatti lupeschi, di eremiti, eretici, taglialegna, carbonai, pastori e pagani più isolati. Il suo gruppo si sposta con le stagioni, vive di caccia e raccolta, e trae ogni materia prima dai resti di animali o piante. La vita all'aria aperta, la conoscenza delle terre selvagge, la comunione con la natura e i suoi fenomeni hanno influenzato profondamente la sua cultura, le sue abilità e conoscenze.

Competenze nelle Abilità: Addestrare Animali, Atletica
Competenze negli Strumenti: Borsa da erborista
Linguaggi: Petroglifico
Equipaggiamento: Un bastone, un ciondolo d'ossa d'animale, pigmenti colorati, un abito da viaggiatore, una borsa con 10 ma

Privilegio: Dimestichezza Selvatica

Un brado sa come muoversi nel rispetto delle creature che vivono nelle terre selvagge, per evitare incontri non graditi. Un brado e un massimo di altre cinque persone possono attraversare qualsiasi territorio selvaggio senza incontrare bestie ostili. Questo privilegio non influenza altri generi di incontro.

Caratteristiche Suggerite

Il brado vive la propria esistenza tra i popoli civilizzati come fosse un lupo in mezzo a cani addomesticati, e si sente spesso estraneo a un mondo fatto di città, campagne e usanze "civili". Il suo istinto lo porta a sentirsi più in comunione con animali in gabbia o alla catena piuttosto che con i loro padroni. I bradi non vivono "allo stato di natura" e hanno una cultura profonda, complessa ed elaborata, ma questa prevede una vita in mezzo alle terre selvagge, lontano da mura, strade o case di pietra… una vita che il brado continuerà a rimpiangere ogni volta che si troverà a dormire in un letto pulcioso con un soffitto a poche spanne dalla testa.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il brado non tiene in alcun conto nobiltà, titoli e ricchezza.
2	Il brado è sempre nostalgico e inquieto quando è lontano dalle terre selvagge.
3	I brado si sente spesso in gabbia e infastidito nei luoghi chiusi o circondati da mura.
4	Il brado non sopporta la folla, la calca, i rumori e gli odori delle città.
5	Il brado è aggressivo e brusco con chi si avvicina troppo e non si fa gli affari propri.
6	Il brado si intenerisce e ringrazia molto per ogni atto di spontanea gentilezza.
7	Il brado ama insegnare arti e mestieri pratici che conosce ai campagnoli, imparando a sua volta da loro i rispettivi segreti del mestiere.
8	Il brado si trova benissimo con gli animali e le bestie, più che con gli umani.

d6	Ideale
1	**Rispetto.** Animali, bradi, campagnoli e cittadini dovrebbero vivere in comunione e rispettandosi reciprocamente. (Buono)
2	**Leggi della selva.** Le leggi naturali sono le uniche che ha senso rispettare. (Legale)
3	**Libertà.** Tutti dovrebbero vivere allo stato brado, la civiltà è solo un artificio momentaneo. (Caotico)
4	**Legge del più forte.** In natura, il più forte può fare quello che desidera. (Malvagio)
5	**Sopravvivenza.** La cosa più importante è la vita. Salviamoci oggi e continueremo la caccia domani. (Neutrale)
6	**Contemplazione.** Il cielo stellato sopra di me, la legge dei bradi dentro di me. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	I membri della propria tribù, clan o famiglia, lasciati chissà dove.
2	La gente del villaggio attorno ai territori della sua comunità, gli unici tra i "civili" che gli abbiano dimostrato spontanea amicizia.
3	La cacciatrice errante che l'ha preso con sé da bambino e gli ha insegnato la vita della selva.
4	Un animale che conosce da anni e lo segue a distanza.
5	Un fratello o una sorella "di sangue" che non vede da tempo ma con cui ha una grande empatia.
6	Un capo riconosciuto della propria gente, che gli ha salvato la vita e a cui deve tutto.

d6	Difetto
1	Il brado fiuta spesso l'aria e annusa quelli che gli passano accanto.
2	Il brado ha la strana abitudine di non lavarsi mai.
3	Il brado non aiuterà mai chi non è in grado di salvarsi da solo o non sia un suo compagno.
4	Il brado non si rade né taglia mai i capelli, e lascia che ci vivano varie creature.
5	Il brado non ha alcun senso del pudore comune ai civili.
6	Il brado divora la carne cruda o ha altre abitudini alimentari disgustose.

Duro

Il duro è nato e cresciuto in mezzo a ogni sorta di angheria, difficoltà o violenza, ma queste condizioni di vita estreme non lo hanno piegato né spezzato, rendendo all'opposto la sua tempra simile all'acciaio. Dopo aver vissuto sulla propria pelle le peggiori privazioni e aspri soprusi, non ci sono più ostacoli, spauracchi o remore che lo possano fermare.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Intimidire
Competenze negli Strumenti: Un tipo di gioco
Linguaggi: Baccaglio
Equipaggiamento: Un ciondolo di Santa Predatoria, un mazzo di minchiate o un altro gioco, un abito comune, una borsa con 15 ma

Privilegio: Faccia da Duro

Il duro è talmente cattivo che la gente si rende conto con un semplice sguardo che con lui non c'è affatto da scherzare. Quando il duro interagisce con la gente usando la propria Nomea, considerala di un livello superiore.

Caratteristiche Suggerite

I duri più duri del Regno sono quelli che vengono dalla Penumbria, il luogo più pericoloso e violento del Sinistro Stivale, ma ve ne sono anche tanti altri che emergono dai peggiori quartieri delle peggiori città del Regno, dal fondo delle campagne più povere e sperdute, dalle comunità più chiuse e isolate. I duri non sono per forza cattivi, ma sono di certo abituati a trattare con i cattivi, e non bisognerebbe mai infastidirli a cuor leggero.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il duro non abbassa mai lo sguardo e non chiede mai scusa.
2	Il duro ha solo due espressioni: con la pipa e senza la pipa.
3	Al duro non devi mai dare fastidio né fare un complimento, o ne farà una tragedia.
4	Sotto quella scorza coriacea, in realtà il duro ha un cuore tenero ma fa di tutto per nasconderlo.
5	L'unica cosa che gli interessa è contare il denaro e le taglie degli Infami.
6	Il duro pensa che gli uomini siano tutti dei mostri, ma ama gli animali e non farebbe mai loro del male.
7	Il duro non sopporta la compagnia, preferisce trascorrere da solo più tempo possibile.
8	Il duro non parla mai, se non è indispensabile. Una parola è troppa e due sono poche.

d6	Ideale
1	**Cuore d'oro.** Non c'è cattivo più cattivo di un buono che diventa cattivo. (Buono)
2	**Intransigenza.** Se questi sono i nostri ordini, li dobbiamo rispettare. Costi quel che costi. (Legale)
3	**Cinismo.** Il mondo va in rovina e noi ci facciamo tutti questi problemi? Pensiamo a noi stessi piuttosto! (Caotico)
4	**Potere.** Con le lame come nella vita, il più forte vince. (Malvagio)
5	**Banderuola.** Con Frangia o Altomagna, purché se magna. (Neutrale)
6	**Bottino.** Riempiamoci le tasche e andiamocene a bere da qualche parte. Nella vita non ci sono altre certezze. (Qualsiasi)

"Né grosso che spacchi, né lungo che tocchi, ma duro che duri è il randello coi fiocchi"

- Siffredo della Rocca -

d6	Legame
1	Per il duro le persone per cui vale la pena di morire sono quelle che combattono al suo fianco.
2	Il duro ha una lista di persone che gli hanno fatto dei torti. La recita ogni sera prima di dormire.
3	L'unica persona che lo abbia mai amato, l'unica che il duro non dimenticherà mai.
4	Il duro è stato tradito molte volte, ma ce n'è una in particolare che ancora gli pesa, e il colpevole ha i giorni contati.
5	I duro porta sempre con sé una taglia scolorita, di qualcuno che insegue da molti anni.
6	Il suo vecchio capitano, che non vede da anni. Ma basta una parola e il duro è pronto a rimettere in piedi la vecchia banda.

d6	Difetto
1	Il duro non ha alcun rispetto per chiunque non si sia dimostrato un bravo combattente.
2	Il duro ne ha vissute troppe ed è segnato nell'animo da ferite che non si possono rimarginare.
3	Il duro non si fida di nessuno e dorme sempre con un occhio aperto.
4	Se dovesse servire a salvarsi, il duro è pronto a tradire anche i propri compagni.
5	Il duro non è più in grado di amare niente o nessuno.
6	Il duro è sanguinario e violento, fino all'efferatezza.

Fuggitivo

Reietto, evaso di prigione, dalle galee o dai lavori forzati, disertore di armate e compagnie di ventura, datosi alla macchia dopo aver attaccato una guardia o un nobile: che quanto si dice su di lui sia vero o falso, il fuggitivo è accusato di essere fuggito dalla "giustizia" del Regno e si è unito alla banda perché non aveva altre prospettive.

Competenze nelle Abilità: Furtività, Sopravvivenza
Linguaggi: Baccaglio
Equipaggiamento: Un pugnale, un ricordo della tua vita passata, un abito da viaggiatore sgualcito, una borsa con 10 ma

Privilegio: Reietto

La Taglia del fuggitivo è più alta del consueto a causa di una grave malefatta che gli è stata (giustamente o ingiustamente) attribuita, assieme ad alcune aggravanti.

d10	Reietto	d10	Reietto
1	Evasione	6	Ferimento di Birri
2	Diserzione	7	Sedizione
3	Tradimento	8	Rivolta
4	Interruzione di pubblica esecuzione	9	Brigantaggio
5	Resistenza all'arresto	10	Saccheggio

La sua Taglia aumenta di 100 mo.

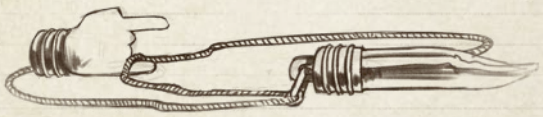
Caratteristiche Suggerite

Il fuggitivo è una canaglia braccata già all'inizio del gioco, con una Taglia probabilmente superiore a quella dei suoi compagni. Potrebbe essere un povero disgraziato ingiustamente accusato di una malefatta mai commessa, qualcuno che si è ribellato a un'ingiustizia, un idealista che si è schierato contro birri e nobili presuntuosi, o semplicemente un vero criminale matricolato che non si lascia mettere le mani addosso.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il fuggitivo tiene sempre un profilo basso e si guarda costantemente le spalle.
2	Il fuggitivo evita se possibile di parlare con i birri e i notabili.
3	Il fuggitivo non si fida di nessuno e ha costantemente paura che qualcuno lo denunci.
4	Il fuggitivo non sopporta l'autorità e la giustizia. Pensa che siano sempre e solo contro i poveracci.
5	Ogni volta che entra in un luogo chiuso, il fuggitivo controlla con lo sguardo tutte le vie di fuga.
6	Il fuggitivo è sempre solidale con coloro che vengono perseguitati dalla legge.
7	Se rimane troppo tempo nello stesso luogo, il fuggitivo inizia a essere nervoso e cerca un modo per spostarsi altrove.
8	Il fuggitivo ha un piano per lasciare la regione e trovare un luogo dove la sua faccia non compare sulle taglie.

d6	Ideale
1	**Solidarietà.** I poveracci e i disgraziati dovrebbero essere lasciati in pace. (Buono)
2	**Giustizia.** Verrà un giorno in cui anche i potenti saranno soggetti alla legge e questa sarà uguale per tutti. (Legale)
3	**Libertà.** Non esiste vera libertà per chi non può andare dove desideri o tentare di redimersi. (Caotico)
4	**Indifferenza.** Vadano tutti all'Inferno, l'unica cosa che conta è che nessuno mi metta più i ferri ai polsi. (Malvagio)
5	**Buon senso.** Che senso ha un sistema di leggi, se chi le fa applicare è peggiore di chi le infrange? (Neutrale)
6	**Ambizione.** Il fuggitivo ambisce a trovare un giorno le prove della propria innocenza o il denaro bastante a saldare il proprio debito. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Le amicizie nate in prigione non si possono spezzare.
2	Il ricordo di una persona cara è l'unico legame che gli resta dei giorni precedenti alla vita da cui è fuggito.
3	C'è una persona che ha salvato il fuggitivo e gli ha permesso di darsela a gambe. A quella persona, il fuggitivo sente di dovere tutto.
4	Chi non ha più nessuno, instaura un rapporto fraterno con i nuovi compagni, che diventano una nuova famiglia.
5	Anche sapendo chi fosse e da cosa fuggisse, qualcuno lo ha trattato con gentilezza, e il fuggitivo non lo dimenticherà mai.
6	C'è una sola persona che è la causa di tutti i suoi guai. E il giorno della vendetta prima o poi arriverà!



d6	Difetto
1	Il fuggitivo non sopporta più alcuna costrizione, neanche dai compagni.
2	Dopo esser stato tradito, il fuggitivo non riesce più a fidarsi di nessuno.
3	Il fuggitivo ha spesso incubi e terribili ricordi della sua prigionia.
4	Il fuggitivo ha sviluppato manie e fobie legate ai traumi precedenti.
5	Per colpa di quanto è successo, il fuggitivo non riesce più a rispettare alcuna autorità.
6	Il fuggitivo cova rancore e odio verso chi lo ha reso tale.

Talenti Brancaloni

I talenti di *Brancalonia* funzionano esattamente come quelli del regolamento base, e possono essere scelti e acquisiti dalle canaglie con le stesse meccaniche.
Molti dei talenti dei manuali della 5a Edizione possono essere usati in *Brancalonia* senza bisogno di particolari accorgimenti. Ecco invece una prima selezione di talenti propri di *Brancalonia*, espressamente ideati per le canaglie del Regno.

Anima Contadina

Il personaggio ha una forte affinità con il suo passato contadino, sa come comportarsi con gli animali e sa come usare al meglio anche lo strumento più umile. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza in Addestrare Animali.
- Quando usa un falcetto, una zappa d'arme o un forcone d'arme, mette a segno un colpo critico con un risultato di 19 e 20 al tiro.

Antica Arte Culinaria

Il personaggio è un grande esperto dell'arte culinaria del Regno, tramandata di nonna in nonna. Ottiene i benefici seguenti:

- Ottiene competenza negli utensili da cuoco, il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usandoli e ignora la qualità scadente degli utensili da cuoco.
- Può usare gli utensili da cuoco come armi improvvisate di cui possiede la competenza.
- Può cucinare un pasto speciale che conferisce a chi lo consuma un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione (minimo 1). Una volta utilizzata questa capacità, non può più utilizzarla finché non completa un riposo breve o lungo.
- Esaminando cibi o bevande per 1 minuto, può capire se sono avvelenati o se possono portare malattie.

Compagno della Selva

Prerequisito: Selvatico

Il selvatico ha una speciale affinità con la selva, con i suoi equilibri e con i suoi abitanti, ed è in grado di creare un legame unico con un animale selvatico, un legame di uguaglianza, amicizia e collaborazione. Il personaggio ottiene i benefici seguenti:

- Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando Natura e Sopravvivenza.
- Tramite un rito della durata di 8 ore, crea un legame con un bestia amica. Questa deve essere di taglia Media o inferiore con un grado di sfida pari o inferiore a 1/4. La bestia obbedisce ai comandi del personaggio al meglio delle sue possibilità. Svolge il suo turno all'iniziativa del personaggio, ma non effettua un'azione a meno che il personaggio non glielo ordini. Nel proprio turno, il personaggio può ordinare verbalmente alla bestia dove muoversi (nessuna azione richiesta). Il personaggio può anche usare la sua azione per ordinare verbalmente alla bestia di effettuare l'azione di Aiuto, Attacco, Disimpegno, Scatto o Schivata. Se ottiene il privilegio di Attacco Extra, il personaggio può effettuare un attacco con un'arma mentre ordina alla bestia di effettuare l'azione di Attacco. Se il personaggio è incapacitato o assente, la bestia agisce da sola, concentrandosi sulla protezione del personaggio e di se stessa. La bestia non necessita del comando del personaggio per usare la sua reazione, per esempio per effettuare un attacco di opportunità.

Figlio delle Stelle e delle Stalle

Prerequisito: Umano

Il personaggio è capace di dormire in ogni dove, sia sotto un cielo stellato che circondato dall'odore acre di una stalla. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di una statistica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando spende uno o più Dadi Vita al termine di un riposo breve, può ritirare i dadi che hanno un risultato inferiore al suo modificatore di Costituzione.
- Può spendere 2 Dadi Vita per recuperare un livello di indebolimento.

Figlio di Pantagruele

Prerequisito: Morgante

Il personaggio discende da una schiatta particolarmente antica e imponente di morganti e presto o tardi questa caratteristica emerge in maniera evidente. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando effettua un riposo lungo recupera 1 livello di indebolimento aggiuntivo.

- Il massimo dei punti ferita del personaggio aumenta di un ammontare pari al suo livello quando il personaggio ottiene questo talento. Da allora in poi, ogni volta che il personaggio acquisisce un livello, il massimo dei suoi punti ferita aumenta di 1 punto ferita aggiuntivo.

Figlio di Taglia

Il personaggio è cresciuto circondato da canaglie e manigoldi, sa come muoversi nell'ambiente e ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Considera la sua Reputazione di 1 livello superiore, quando interagisce con altre taglie.
- Ottiene il privilegio Gergo Ladresco.

Legno Stagionato

Prerequisito: Marionetta

Tutte le marionette senzienti sono realizzate a partire dal legno di fanfaluco e dalle sue varianti. Ma i migliori marionettisti sanno trattare in maniera adeguata ceppi e listelli di questo magico materiale per ottimizzarne le prestazioni. In altri casi, la stagionatura è un processo naturale che interviene anche dopo diverso tempo che la marionetta è stata creata. In questi casi, la canaglia ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di una caratteristica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- **Scurovisione.** In condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

- **Furbanza Fandonica.** Una marionetta dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Metterci una Pezza

Il personaggio è abituato a far fronte a qualsiasi situazione e a cavarsela con gli scarsi mezzi a sua disposizione. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Costituzione o Saggezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Per 1 ora può ignorare la qualità scadente di un equipaggiamento, servizio, animale o componente. Il personaggio recupera questa capacità dopo un riposo breve.

Nostalgia di Malebolge

Prerequisito: Malebranche

Alcuni Malebranche non rinnegano completamente il proprio passato e a volte si dedicano a recuperare parte dei poteri e delle facoltà che avevano perduto con il Gran Rifiuto. Il cammino in questo senso è lungo e difficile come quello che porta al sentiero dell'umanità, ma a volte i risultati sono molto più… appariscenti!

I due malitratti del personaggio migliorano e aumentano di efficacia:

- **Maleali.** Le ali del malebranche divengono possenti, conferendogli velocità di volare 6 m.
- **Malefiamme.** Le fiamme emesse dal malebranche diventano empie e corrotte, infliggendo 2d6 danni necrotici aggiuntivi.
- **Malegambe.** Le zampe caprine permettono ora al malebranche di compiere possenti salti, quando effettua un salto aggiunge 3 m al totale e non deve effettuare prove in caso atterri sul terreno difficile.
- **Malavoce.** In aggiunta a charme su persone, il malebranche può lanciare l'incantesimo paura una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo.
- **Malemani.** La velocità di scalare aumenta a 9 m e gli artigli infliggono 1d4 danni da veleno aggiuntivi.
- **Malerecchie.** Il malebranche ottiene vista cieca 9 m.

Oltremodo Dotato

Prerequisito: Dotato

La Dote del personaggio spicca anche a paragone con le innate facoltà dei suoi simili. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio nella caratteristica da incantatore per gli incantesimi del dotato aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Apprende un nuovo incantesimo di 2° livello, che si aggiunge agli incantesimi conferiti da Influsso Magico e che deve appartenere alla stessa scuola di magia degli altri incantesimi.
- Risonanza Magica permette ora di recuperare uno slot incantesimo di 1° o 2° livello.

Sangue della Vilupera

Il personaggio ha sopportato gli effetti dei più temibili veleni fino a diventarne immune, e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Il personaggio è immune ai danni da veleno e alla condizione avvelenato.

Scaglianza

Il personaggio è diventato un maestro nel lanciare oggetti di ogni tipo con precisione assoluta. Ottiene i benefici seguenti:

- Quando effettua un attacco a distanza con un'arma che non possiede la proprietà da lancio, la considera invece avere lancio (gittata 3/6).
- Quando effettua un attacco a distanza con un'arma con la proprietà da lancio, considera l'arma come se avesse la proprietà accurata.
- Quando effettua un attacco a distanza con un'arma con la proprietà da lancio, la gittata normale e la gittata lunga vengono incrementate di 3 metri.

Scudanza

Addestrato nell'antica arte della rotella, il personaggio è un maestro dell'uso dello scudo e della difesa. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza negli scudi.
- Quando il personaggio usa l'azione schivata, ottiene un ulteriore bonus di +2 alla CA e non considera la qualità scadente dello scudo.

Speziale

Esperto di erbe e di rimedi antichi, il personaggio è in grado di creare intrugli di ogni tipo e preparati capaci di medicare le ferite, lenire i dolori e facilitare il riposo. Ottiene i benefici seguenti:

- Guadagna competenza in borsa da erborista e negli strumenti da artigiano: scorte da alchimista e scorte da mescitore.
- Al termine di un riposo breve fino a 6 creature possono sommare la sua competenza ai punti ferita recuperati tramite l'uso dei Dadi Vita.
- Utilizzando una borsa del guaritore può permettere a una creatura di effettuare un nuovo tiro salvezza per eliminare gli effetti di una malattia o di un veleno.
- Ottiene competenza in Medicina e il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando Medicina.

Supercazzola

Prerequisito: Carisma 13 o superiore

Il personaggio è in grado di turlupinare le altre creature con una impareggiabile combinazione di sicumera, parlantina e nonsense, come se fosse capobirro. Ottiene i benefici seguenti:

- Ottiene competenza prematurata per due, anche un pochino antani in prefettura.
- Ottiene 2 dadi di supercazzola, d4. Usa questi dadi per alimentare le sue supercazzole. Un dado supercazzola è considerato speso quando il personaggio lo usa. Il personaggio recupera i dadi supercazzola spesi quando completa un riposo breve o lungo.
- Quando una creatura situata entro 18 metri e che il personaggio sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro per i danni, il personaggio può usare la sua reazione per spendere uno dei suoi utilizzi di supercazzola, tirare un dado di supercazzola e sottrarre il numero ottenuto dal tiro della creatura. Può scegliere di utilizzare questo talento dopo che la creatura ha effettuato il suo tiro, ma prima che il DM dichiari se il tiro per colpire o la prova di caratteristica abbia avuto successo o meno, o prima che la creatura infligga i danni. La creatura è immune se non è in grado di sentire il personaggio o se non può essere affascinata.

Bande, Risse, Taglie e Nomea

La Creazione delle vostre canaglie è quasi completa. Prima di gettare in strada il vostro personaggio, dovete però ancora definire alcuni elementi tipici di *Brancalonia*:

- Com'è fatto il Covo della sua banda?
- Che capacità speciali possiede nelle risse?
- Quali Malefatte ha già compiuto, a quanto ammonta la sua Taglia e qual è la sua Nomea nell'ambiente?

Trovate tutti questi elementi nel prossimo capitolo. Non dimenticate neppure di assegnare l'Equipaggiamento e i Cimeli, al capitolo 3!

Emerite Canaglie - Avanzare oltre il 6° livello!

In *Brancalonia* il livello massimo che i personaggi possono raggiungere è il 6°, ma questo non vuol dire che i personaggi smettano di crescere e migliorare. Ogni volta che un personaggio ottiene i punti esperienza necessari per salire al 7° livello (ovvero per ogni 9.000 PE che guadagna oltre i 14.000 PE), ottiene invece una nuova Emeriticenza scelta tra le seguenti:

Affinamento

Questa emeriticenza può essere presa 2 volte

Il personaggio può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questa emeriticenza.

Arma Preferita

Solo Barbari, Guerrieri, Paladini e Ranger

Il personaggio sceglie uno specifico tipo di arma, come per esempio la spada lunga o lo stocco. Quando usa il tipo di arma scelto, può aggiungere il suo bonus di competenza ai tiri per i danni.

Emeriticenza Assoluta

Questa emeriticenza può essere presa solo se possiedi altre 2 emeriticenze

Il bonus di competenza del personaggio diventa +4.

Energumeno

I punti ferita massimi del personaggio aumentano di 6 + il suo modificatore di Costituzione.

Fandonia Migliorata

Se il personaggio ha la capacità di lanciare incantesimi, ottiene uno slot incantesimo aggiuntivo di un livello a sua scelta tra quelli che è in grado di usare.

Fandonia Potenziata

Il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce o che ha preparato, considerandolo di uno slot incantesimo di un livello superiore. Una volta usata questa emeriticenza, non può utilizzarla nuovamente finché non completa un riposo breve.

Gioco di Squadra

Il personaggio può effettuare l'azione di Aiuto come azione bonus.

Il Dono del Talento

Questa emeriticenza può essere presa 2 volte

Il personaggio ottiene un talento.

Indomito

Il personaggio è immune alla condizione spaventato.

Recupero Migliorato

Questa emeriticenza può essere presa 2 volte

Un privilegio di classe del personaggio che può essere recuperato completando un riposo lungo, ora può essere recuperato anche con un riposo breve. Questa emeriticenza non si può applicare a incantesimi o capacità che influenzano gli incantesimi.

Rissaiolo Professionista

Questa emeriticenza può essere presa 2 volte

Il personaggio ottiene uno slot mossa aggiuntivo e apprende una nuova mossa dalla lista delle mosse base.

Santa Fortuna

Il personaggio può aggiungere il tiro di 1d8 a una qualsiasi prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza che effettua. Una volta usata questa emeriticenza, non può utilizzarla nuovamente finché non completa un riposo breve.

Botte da orbi e bisacce sfondate

Questo capitolo raccoglie alcune regole di ambientazione e opzioni di gioco strettamente collegate con le atmosfere e lo stile di gioco di *Brancalonia*. Sono tutte opzionali, ma molte di queste anche espressamente consigliate. Altrimenti questo manuale che ce l'avete a fare?
In particolare, ecco alcuni suggerimenti su come gestire queste opzioni:

- Eroi di Bassa Lega, Equipaggiamento scadente e contraffatto, Riposo della Canaglia, Sbraco: Queste opzioni sono fortemente consigliate. Evitando di applicarle, molte opzioni dei personaggi e tutte le altre regole di ambientazione potrebbero venirne inficiate e andrebbero riviste.

- Malefatte, Taglia, Nomea, Rischi del Mestiere: Sono il cuore delle regole della gestione delle bande e delle canaglie. Senza questi aspetti, i personaggi non sono delle vere "canaglie" né dei "Fratelli di Taglia". Anche questo gruppo di regole è fortemente consigliato.

- Opzioni della Banda: Queste regole sono aggiuntive al blocco precedente e forniscono un discreto aiuto e numerose opzioni in più per le canaglie. Sono trascurabili se si giocano lavoretti singoli, sessioni demo o avventure occasionali, e se la Cricca decide di non appartenere ad alcuna banda. Diventano molto importanti se si vuole giocare una campagna o una serie di lavoretti concatenati.

- Imbosco e Bagordi: Queste opzioni servono a rendere più definite, verosimili e divertenti le opzioni precedenti. Consigliate per chi gioca una campagna o una serie di lavoretti concatenati, sviluppando le altre opzioni di banda e di Taglia.

- Risse e Giochi da bettola: Queste sono regole situazionali, utili e divertenti da inserire in avventure più strutturate, come scene o intermezzi particolari. In molti casi, le risse sono un'alternativa non violenta ai normali combattimenti.

Regole di Ambientazione

Eroi di Bassa Lega

Come già spiegato a pag. 7, l'avanzamento previsto per i personaggi di *Brancalonia* comprende solo sei livelli. Raggiunto il 6° livello, le vostre emerite canaglie possono continuare a progredire, seppure più lentamente, con le Emeriticenze previste a pag. 40.

Equipaggiamento scadente e contraffatto

In *Brancalonia*, gli oggetti comuni costano come sempre e sono disponibili nelle normali modalità, secondo i più comuni listini di prezzi. Tuttavia, la disponibilità di denaro delle canaglie è in genere molto più bassa e spesso queste avranno a disposizione equipaggiamento scadente e contraffatto, specialmente agli inizi delle proprie imprese.

Ogni oggetto d'equipaggiamento a disposizione nei comuni listini prezzi è dunque disponibile in *Brancalonia* anche nella sua versione "scadente" e "contraffatta".

Per tutti i dettagli, vedi al capitolo 3.

Il Riposo della Canaglia

Le canaglie del Regno hanno un differente concetto di riposo rispetto a quello che avviene altrove.

In *Brancalonia* si utilizza un riposo breve di 8 ore, che deve essere svolto senza disagi o fastidi particolari, e un riposo lungo di 7 giorni, da svolgere grossomodo alle stesse condizioni, e preferibilmente in un Covo o in una bettola accogliente. In particolare, il gioco funziona meglio se le fasi dei lavoretti e quelle dedicate allo Sbraco (vedi sotto), e quindi al riposo e al recupero delle energie, siano ben distinte e cadenzate tra loro: prima si conclude il proprio lavoretto, poi ci si riposa.

Sbraco

Lo Sbraco è il periodo dedicato a bagordi, riposo e ristoro che si svolge tra una fase di gioco e un'altra. Per molti sapientoni si potrebbe anche chiamare "fase di downtime", ma sempre Sbraco è, e dura in genere 1-4 settimane.

Questa non è una regola vera e propria ma una dinamica di gioco che consigliamo vivamente, soprattutto se si usano le regole per il Riposo della Canaglia, le Malefatte e le Opzioni della banda. Dato che il Riposo della Canaglia dura una settimana, il Condottiero e le canaglie dovrebbero convenire che ogni riposo lungo debba essere svolto tra lavoretto di media o breve lunghezza e l'altro, evitando di avere riposi lunghi in mezzo alle avventure.

Tutti i lavoretti pubblicati che trovate in questo *Manuale di Ambientazione* e nel *Macaronicon* sono pensati con questa logica: prima si porta a termine il lavoretto, poi si torna al Covo o si prende alloggio in una Bettola e ci si Sbraca.

In ogni caso, durante la fase di Sbraco non si dovrebbe combattere, effettuare prove, prepararsi, equipaggiarsi o simili: lo sbraco è sbraco, mica lavoro…

Sequenza dello Sbraco

Canaglie e capobanda si spartiscono tesori e bottino; le canaglie possono prendere e posare denaro, cimeli ed equipaggiamento, usando le proprie cassapanche.

↓

Le canaglie decidono quanto denaro investire nelle Opzioni della banda e possono ottenere fino a 1 Granlusso collettivo.

↓

Ciascuna canaglia decide singolarmente se usare 1 propria settimana di Sbraco per:

- **Riposare le stanche membra** - ottiene tutti gli effetti di un riposo lungo.
- **Imboscarsi** – vedi le regole sull'Imbosco a pag. 49.
- **Darsi ai Bagordi** – vedi le regole sui Bagordi a pag. 59.

↓

Il Condottiero aggiorna le Malefatte, la Taglia e la Nomea delle canaglie a seconda di quante e quali malefatte siano state loro attribuite durante il lavoretto precedente, e a seconda di quanto avvenuto mentre le canaglie stavano Imboscate o si davano ai Bagordi.

↓

All'inizio del Lavoretto successivo: Le canaglie possono prendere e posare denaro, cimeli ed equipaggiamento, usando le proprie cassapanche; possono usare i Granlussi del Covo per avere dei vantaggi nel lavoretto che sta per iniziare.

↓

All'inizio del Lavoretto successivo: Il Condottiero calcola i Rischi del Mestiere della Cricca.

Le Bande e i Fratelli di Taglia

Tutte le canaglie in giro per il Regno, tutti gli avanzi di gogna che si aggirano per il Sinistro Stivale, fanno parte di un unico grande sodalizio di furfanti conosciuto come "Fratelli di Taglia". Questo insieme è abbastanza informale: non bisogna pagare la quota di iscrizione a nessuno, non ci sono marchi o rituali di ammissione, non vi è una lingua segreta speciale a parte quelle che alcuni personaggi potrebbero già avere, né vi è un direttivo di alcun genere (o almeno questo è quello che gli Zii e la Mamma Santissima vogliono far credere). Semplicemente, tutti coloro che hanno una Taglia sulla testa riportata nei Regi Registri, o l'hanno avuta in passato, sono considerati "fratelli", uniti da un mutuo rapporto di solidarietà di fronte alla legge e alla diabolica organizzazione che giorno e notte dà loro la caccia: Equitaglia.

Le canaglie non devono per forza appartenere a una Cricca, né le Cricche devono per forza appartenere a una banda. Queste canaglie che si muovono in solitario sono dette "cani sciolti": individui o gruppi isolati che portano avanti i loro lavoretti per conto proprio.

I cani sciolti sono considerati come Fratelli di Taglia a tutti gli effetti e devono sottostare alle stesse regole, per non diventare "infami".

Per maggiori dettagli sulle bande, sui Fratelli di Taglia, su Equitaglia e sugli infami, vedi il capitolo 4.

Far parte di una banda è molto utile per le canaglie, perché fornisce alla Cricca tutta una serie di collegamenti, vantaggi, opzioni e favori di cui altrimenti non potrebbero disporre quando le cose si fanno dure. Il capobanda offre un Covo sicuro dove riposarsi o imboscarsi, può garantire favori e supporto quando serve, trova lavoretti, incarichi e avventure per la Cricca.

Le Opzioni della banda sono il modo con cui i giocatori possono interagire con queste dinamiche, soprattutto nella fase di Sbraco (vedi pag. 42).

Opzioni della Banda

Se la vita è dura per le canaglie del Regno, con le Taglie che pendono sulla loro testa, una bisaccia piena di Oggetti scadenti e la possibilità di Sbracare un po' soltanto alla fine dei lavoretti, le Opzioni della banda permettono di pareggiare un po' i conti e avere dei vantaggi aggiuntivi quando servono.

Le principali Opzioni della banda a disposizione dei giocatori sono:

- **Granlussi del Covo**
- **Favori**

Il Covo

Le canaglie necessitano di un posto confortevole e protetto dove ritirarsi a sbracare tra un lavoretto e l'altro. Di solito, anche se i birri o le cricche concorrenti sanno dove si trova il Covo della banda, una rete di taciti accordi tra la giustizia e i Fratelli di Taglia fa sì che nessuno venga mai a rompere le uova nel paniere quando le canaglie sono nei propri Covi.

Così come le bande potrebbero non essere composte soltanto o semplicemente da malfattori e lestofanti, ma anche da frati, miracolari, guiscardi, soldati, guitti e quant'altro, anche i Covi possono avere le nature più diverse, pur rimanendo in termini di gioco un rifugio sicuro per la Cricca e la loro banda, e pur essendo sempre gestiti dal capobanda.

Esempi di Covi:
Un cascinale abbandonato nel mezzo delle campagne, frequentato da briganti, mattatori e contrabbandieri. Possiede delle Scuderie di Livello 2.
Un vecchio rifugio nascosto tra i monti, frequentato da montanari, eretici e pagani. Possiede delle Scuderie di Livello 1 e una Distilleria di Livello 1.
Una rovina draconiana sepolta nei boschi, frequentata da una loggia di guiscardi e scaramanti. Possiede una Borsa Nera di Livello 2.
Il relitto di una nave abbandonato su una riva, frequentato da corsari e bucatinieri. Possiede una Borsa Nera di Livello 1 e una Distilleria di Livello 1.
Una grotta nascosta in un'insenatura, frequentata da ladri, guappi e affondatori. Possiede una Distilleria di Livello 2.
Un monastero menanita mezzo abbandonato, frequentato da frati, eremiti ed esorcisti. Possiede una Cantina di Livello 1 e una Distilleria di Livello 1.
Una torre in bella vista fuori città, frequentata da cavalieri di ventura, spadaccini e mercenari. Possiede una Fucina di Livello 2.
Un carrozzone che gira per le campagne e i villaggi, frequentato da ambulanti, arlecchini e burattinai. Possiede una Borsa Nera di Livello 1 e una Fucina di Livello 1.
Una Bettola qualsiasi nel cuore della città, frequentata da ogni sorta di canaglia. Possiede una Cantina di Livello 2.

Come negli esempi qui sopra e nel Covo descritto a pag. 137, all'inizio dei lavoretti delle canaglie, giocatori e Condottiero possono mettersi d'accordo su quali Granlussi possieda da subito il loro Covo. Consigliamo di assegnare 2 Granlussi per una Cricca di canaglie appena formata, ed eventualmente assegnarne un numero maggiore se si vuole creare una banda più avanzata.

Granlussi

Migliorare il proprio Covo, per renderlo più confortevole e agghindarlo con una serie di servizi e strumenti utili, è quello che differenzia una masnada di pezzenti da una banda di successo. Dato che sono le Cricche a beneficiare del Covo, sarà loro il compito di fornire i soldi per i granlussi. Le canaglie possono quindi investire il bottino frutto dei loro lavoretti per scegliere, in accordo con il capobanda, quali granlussi costruire o migliorare.

Ogni Granlusso è suddiviso in tre livelli progressivi, e ogni livello va acquistato prima di poter prendere il successivo. Il Livello 1 di ogni Granlusso costa 100 mo mentre il Livello 2 e il Livello 3 costano ciascuno 50 mo. La costruzione o il miglioramento di un livello di un Granlusso richiede circa una settimana e va effettuato durante la fase di Sbraco. Se una fase di Sbraco dura più di una singola settimana, è possibile costruire da zero e migliorare un Granlusso prima che l'attuale fase di Sbraco sia conclusa, per poi usarne i vantaggi all'inizio del successivo lavoretto.

Alcuni granlussi forniscono degli strumenti appropriati non scadenti che possono essere usati esclusivamente all'interno del Covo e mai portati via.

Borsa Nera

La banda costruisce una rete commerciale che permette la compravendita di materiali di ogni tipo, persino rari oggetti magici. I personaggi possono comprare e vendere equipaggiamento d'avventura scadente.

Ogni mese tramite la Borsa Nera, il ricettatore della banda ha a disposizione un oggetto magico casuale per livello. La rarità degli oggetti che può vendere dipende dal livello della Borsa Nera.

Livello	Borsa Nera
1	Oggetti magici comuni al costo di 50 mo.
2	Oggetti magici non comuni al costo di 150 mo.
3	Il ricettatore può provare a recuperare un oggetto magico specifico su ordinazione.

Cantina

Un luogo fresco e asciutto dove conservare vari tipi di cibo e bevande. La cantina fornisce Utensili da Cuoco. I personaggi possono comprare e vendere cibi e bevande. Prima di un lavoretto, ogni personaggio riceve 1 Razione (1 giornata) per livello della cantina.

Livello	Cantina
1	Quando una canaglia decide di Riposare le stanche membra nel Covo, effettuando un riposo lungo, recupera tutti i Dadi Vita invece che la metà.
2	Quando una canaglia decide di Riposare le stanche membra nel Covo, effettuando un riposo lungo, recupera 1 livello di indebolimento aggiuntivo.
3	Quando una canaglia decide di Riposare le stanche membra nel Covo, effettuando un riposo lungo, ottiene 1 punto ispirazione.

Distilleria

Un complesso sistema di vasche e alambicchi permette alla banda di distillare bevande, tonici e intrugli di varia natura. La distilleria fornisce Scorte da Mescitore e Scorte da Alchimista. I personaggi possono anche comprarvi intrugli al prezzo comune (vedi Intrugli a pag. 65). Prima di un lavoretto, ogni Cricca ottiene gratuitamente 1 fiasca di intruglio a scelta tra quelli disponibili in base al livello della distilleria.

Livello	Distilleria
1	Acquamorte o Richiamino.
2	Afrore di Servatico o Infernet Malebranca.
3	Cordiale Biondino o Intruglio della Forza.

Fucina

La fucina permette alla banda di aggiustare l'equipaggiamento e comprare nuove armi e armature. La fucina fornisce Strumenti da Fabbro e Arnesi da Scasso. I personaggi possono comprare e vendere armi e armature scadenti dal fabbro. Prima di un lavoretto, ogni Cricca può scegliere un numero di armi o armature in suo possesso, pari al livello della fucina. La Cricca può ignorare gli effetti causati dalla qualità scadente dell'oggetto fino al termine del lavoretto.

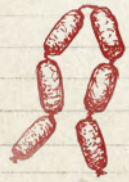
Livello	Fucina
1	Il fabbro della fucina può riparare oggetti metallici rotti (comprese armi e armature).
2	Il fabbro della fucina può sbloccare qualsiasi lucchetto o serratura gli vengano portati, ad eccezione di quelli magici.
3	La fucina dispone anche di armi e armature prive della qualità scadente.

Scuderie

Una stalla discretamente fornita permette di prendere in prestito delle cavalcature per andare a svolgere i lavoretti più lontani. I personaggi possono comprare e vendere cavalcature, finimenti e veicoli da tiro.

La Cricca può prendere in prestito delle cavalcature fornite di finimenti e bisacce e dei veicoli da tiro, per la durata di un lavoretto. Nel caso vengano smarrite, la Cricca deve pagarne l'intero valore alla banda. Le tipologie di cavalcature e veicoli disponibili aumentano in base al livello delle scuderie.

Livello	Scuderie
1	Pony scadente, Asino o Mulo, Carretto scadente, Slitta scadente.
2	Tutti i precedenti più Cavallo da Traino scadente, Cavallo da Galoppo scadente, Carro scadente.
3	Tutti i servizi dei livelli precedenti, ma privi della qualità scadente.



Favori e Granlussi da altre Bande

A parte ovviamente gli Infami, tutti i Fratelli di Taglia possono chiedere Favori oppure ottenere ospitalità nei Covi di altre bande, se le condizioni lo consentono. Per prima cosa, bisogna vedere se la banda o il capobanda di turno siano disponibili: normalmente lo sono, se i personaggi pagano e non danno fastidio, ma in alcuni casi ci potrebbero essere beghe e rivalità precedenti che rendono le cose più ostiche.

Per seconda cosa, il prezzo aumenta e i servizi diminuiscono. Ogni canaglia può richiedere un Favore a un'altra banda, un numero di volte pari al proprio bonus di Nomea e pagare 100 mo in aggiunta, altrimenti incorre in un debito di 200 mo, da rimborsare il prima possibile. Non si può chiedere altri favori fintanto che il debito non è saldato, e non saldare questi debiti porta rapidamente all'Infamia.

Una Cricca può anche chiedere ospitalità nel Covo di un'altra banda per il tempo di uno Sbraco, per esempio, se il proprio Covo si trova dall'altro capo del Regno. In questo caso, i personaggi possono sfruttare normalmente le opzioni di Imbosco, Riposo e Bagordi, ma senza avvantaggiarsi dei privilegi offerti dai Granlussi di quel Covo. Per ottenere i privilegi dei Granlussi di questi Covi altrui, le canaglie devono usare i Favori, per esempio "Granlusso in prestito", pagando come detto 100 mo in più del dovuto.

Queste regole valgono anche per i cani sciolti, che non possiedono un Covo, una banda e un capobanda.

Riscattare Materiali per un Granlusso

Se i personaggi vogliono vendere dell'equipaggiamento trovato durante un lavoretto, possono riscattarlo nella sede del Granlusso appropriato, se il loro Covo lo possiede, per la metà del valore di mercato dell'equipaggiamento. Per esempio, se le canaglie tornano al Covo dopo aver rubato 4 cavalli da tiro (da 50 mo ciascuno), e il Covo possiede delle Scuderie, possono riscattare gli animali a metà del loro valore per un totale di 100 mo, permettendo così alle Scuderie di aumentare di 1 livello. In alternativa, l'equivalente dei soldi ottenuti può essere usato per i Favori.

Favori

Capita che qualche Cricca, o una singola canaglia, finisca nei guai. Quando questo succede, solitamente la banda cerca di venire loro incontro.

Ogni canaglia può richiedere un Favore alla propria banda, un numero di volte pari al proprio bonus di Nomea, altrimenti incorre in un debito di 100 mo, da rimborsare al proprio capobanda il prima possibile. Non si può chiedere altri favori fintanto che il debito non è saldato.

Riscatto. Può capitare che una canaglia o un suo compare finisca ostaggio di qualcuno. Poco importa che si tratti di una banda rivale, dell'Onorata Società o dei folletti: la banda può mettersi d'accordo con i rapitori e pagare il necessario per liberare il prigioniero.

Evasione. Se una canaglia o un suo compare finisce al gabbio, la banda può trovare il modo di farla evadere. Il Favore va richiesto appositamente per ogni prigioniero da far evadere.

Compare esperto. Talvolta una Cricca ha in mente un piano per un lavoretto che richiede l'uso di mani esperte. Si può quindi chiedere a un membro esperto della banda o a un contatto comune di essere accompagnati nel colpo e/o svolgere una mansione specifica.

Barattiere. Quando una canaglia commette una Malefatta, il Barattiere può insabbiare la cosa evitando che riceva una taglia. Questo favore deve essere usato prima che la Taglia venga aggiornata, quindi nella fase di Sbraco immediatamente successiva.

Viaggio in incognito. Il capobanda organizza un trasporto o un viaggio sicuro, verso una qualsiasi regione del Regno.

Informazioni. Un membro della banda fornisce preziose informazioni su un lavoretto redditizio, un luogo, una persona, un oggetto, o una conoscenza specifica.

Granlusso in prestito. La canaglia ottiene il beneficio di un Granlusso in aggiunta a quanto già previsto, tra quelli disponibili nel Covo.

Malefatte, Taglie e Nomea

Con tutti i furfanti, i perdigiorno e i cicisbei che ci sono in giro per il Regno si potrebbero riempire diecimila galee e muover guerra persino al Soldano, laggiù nell'Oltremare. Invece sono tutti ancora qui, guarda un po', a far danni per le campagne e le strade senza nessuno che possa arginare tale piaga.

Alla creazione delle canaglie bisogna considerare che ciascuna di esse ha già compiuto delle Malefatte, ha una Taglia sulla propria testa e una Nomea particolare. Questi tre elementi (Malefatte, Taglie e Nomea) tendono a crescere con il susseguirsi dei lavoretti a cui i personaggi si dedicheranno: il numero delle malefatte attribuite loro si allungherà a dismisura, la loro Taglia crescerà pericolosamente e la loro Nomea ne farà dei "Fratelli" sempre più temuti e rispettati, ma anche sempre più noti ai birri e alla gente comune.

La Taglia delle canaglie e degli altri personaggi in gioco determina, oltre che il valore in mo, anche la Nomea all'interno della banda e tra le varie bande in giro per il Regno.
Infami, Maltagliati, Mezze Taglie, Tagliole, Taglie Forti, Vecchie Taglie e Grandi Taglie sono i modi principali con cui le canaglie si identificano, e vanno diffondendosi le nomee e le reputazioni da una regione all'altra.

Questa progressione tuttavia non è necessaria né lineare, e in realtà potrebbe anche avvenire l'opposto: il numero delle malefatte attribuite loro potrebbe diminuire, la Taglia abbassarsi fino a scomparire e la loro Nomea venire pian piano dimenticata. Se le canaglie tengono un basso profilo, sono furbe abbastanza o decidono di intraprendere un sentiero di giustizia e di redenzione, allora Malefatte, Taglie e Nomea finiranno per scomparire, e anche questo percorso di sviluppo dei personaggi è lecito.
Malefatte, Taglie e Nomea sono degli elementi di gioco indipendenti da razze, classi, sottoclassi e background, e dall'avanzamento dei punti esperienza e dei livelli.

d20	Malefatta	Valore di Taglia (in mo)
1	Schiamazzi notturni e disturbo della pubblica quiete	2 mo
2	Sermone non autorizzato, abbindolamento o supercazzola	2 mo
3	Offese, insulti o vilipendio	2 mo
4	Vivande e bevande non pagate	2 mo
5	Furto di pollame e altri volatili da cortile	4 mo
6	Adulterio o abbandono del tetto coniugale	4 mo
7	Profezia, scommessa o gioco d'azzardo non autorizzato	4 mo
8	Bracconaggio o contrabbando di animali	8 mo
9	Truffa, imbroglio o burla aggravata	8 mo
10	Borseggio e taccheggio da mercato	10 mo
11	Furto con destrezza, furto con carisma o furto con intelligenza	10 mo
12	Maleficio o fandonia molesta	10 mo
13	Falsificazione di reliquie e oggetti di pregio	10 mo
14	Distillazione clandestina, contrabbando o ricettazione	12 mo
15	Malversazione, corruzione, insolvenza o tasse non pagate	12 mo
16	Evasione, resistenza all'arresto, interruzione di pubblica esecuzione	15 mo
17	Rissa non regolamentata, vandalismo, sfascio di bettole e ricoveri	15 mo
18	Falsificazione di documenti e monete	18 mo
19	Contrabbando di mostruosità, draghi, bestie magiche e aberrazioni	20 mo
20	Tradimento, spionaggio e diserzione	20 mo

Malefatte

Le tabelle delle malefatte sono di grande importanza per i giocatori e il Condottiero, perché servono a determinare quali siano reati, delitti e crimini commessi dalle canaglie prima di iniziare a giocare, a quanto ammonta la loro Taglia e quale sia di conseguenza la loro Nomea tra i Fratelli di Taglia. Inoltre, le malefatte aiutano a ricostruire parte del background dei personaggi e offrono spunti di interpretazione. Infine, queste tabelle permettono di valutare le malefatte, le pene e l'aumentare delle Taglie successive alla creazione dei personaggi, quando questi dovessero commettere crimini e delitti nelle varie regioni del Regno.

Le Malefatte alla Creazione del Personaggio

Alla creazione della propria canaglia, ogni giocatore deve determinare un numero di malefatte che gli vengono attribuite (tutte le eventuali altre sono state dimenticate, abbonate, scontate, condonate o perdonate), pari a 3 + Livello del Personaggio, e appuntarle sulla sua Scheda.

In alternativa si possono selezionare alcune malefatte più gravi a seconda della Nomea che, in accordo con il Condottiero, i giocatori desiderano avere per le proprie canaglie. Per altre malefatte, vedi a pag. 77.

Il giocatore e il Condottiero possono scegliere direttamente le malefatte tra quelle presentate nella tabella della precedente pagina, oppure tirare i dadi per generarle casualmente.

Determinare la Taglia

Una volta determinate le malefatte iniziali, è il momento di valutare la Taglia sulla testa del personaggio. Per farlo, calcola i gransoldi dovuti per ogni Malefatta che pende sul capo della canaglia. Sommando il Valore di Taglia di tutte le Malefatte di cui una canaglia è accusata si ottiene la sua Taglia. Questo valore si può aggiornare nel corso delle imprese delle canaglie, aumentando o diminuendo a seguito delle malefatte attribuite loro, ma sempre e solo durante la fase di Sbraco, quando Equitaglia ha modo di aggiornare i Regi Registri.

"Tra i due litiganti, il terzo borseggia"

- Manolo da Scarsella -

Nomea

La Nomea rappresenta il livello di reputazione delle canaglie e influenza le interazioni tra di esse e con il resto del Regno. Più una canaglia possiede una Taglia alta, maggiore è il rispetto che le viene portato dalle altre canaglie, e maggiore è anche il timore che incute in chi la incontra: popolano, borghese o pezzo grosso che sia. Una canaglia che usa la propria Nomea, può sommare il suo Bonus di Nomea con chiunque quando effettua una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire).

Un Infame può ancora usare la propria Nomea per Intimidire, ma se prova a Persuadere il modificatore di Nomea diventa negativo.

Nomea	Gransoldi (mo)	Rischi del Mestiere	Bonus di Nomea
Maltagliato	1 – 99 mo	Tira 2d100 e tieni il più basso	-
Mezza Taglia	100 – 249 mo	Tira 2d100 e tieni il più basso	1
Tagliola	250 – 499 mo	Tira 1d100	1
Taglia Forte	500 – 999 mo	Tira 1d100	2
Vecchia Taglia	1.000 – 1.999 mo	Tira 2d100 e tieni il più alto	2
Grande Taglia	2.000+ mo	Tira 2d100 e tieni il più alto	3

Maltagliato

A malapena considerata una canaglia, questo "Fratello" è un novellino, o uno che potrebbe avere una Taglia sulla testa per sbaglio. Fin quando non dimostrerà di essere un vero furfante sarà sempre ritenuto un fregnone o il frutto di un errore giudiziario. Per i birri, gli agenti di Equitaglia e la gente comune, non vale nemmeno la fatica di denunciarlo alle autorità o metterlo ai ferri.

Mezza Taglia

Anche detta "mezza calzetta", è una canaglia che ha appena iniziato a farsi rispettare tra i Fratelli. Se vuole diventare un capobanda o una Vecchia Taglia, il cammino è ancora lungo. I birri e gli agenti di Equitaglia cominciano a interessarsi a lui, ma il rischio vale ancora troppo poco per una denuncia o una soffiata da parte del popolino.

Tagliola

Le Tagliole sono i Fratelli che hanno cominciato a farsi rispettare, e assieme alle Taglie Forti costituiscono il nerbo delle bande (e delle prigioni) del Regno. La loro Taglia comincia a essere allettante per i birri ed Equitaglia, e qualcuno tra la gente comune potrebbe arrischiarsi a denunciarli per averne una ricompensa.

Taglia Forte

I veri Fratelli di Taglia, con i birri sempre alle calcagna e il cappuccio sempre calato sul viso, per evitare che qualche paesano si faccia venire strane idee. Le Taglie Forti valgono abbastanza da destare l'attenzione dei Cacciatori di Taglia professionisti.

Vecchia Taglia

La Vecchia Scuola delle canaglie, i ladroni matricolati e i furfanti più incalliti. Poiché nessuno ne ha riscosso le Taglie e queste si sono andate accrescendo fino a valere migliaia di monete d'oro, si presume che siano dei veri e propri latitanti, dotati di protezione o di agganci molto efficaci. Altre volte, hanno cambiato identità e documenti e si nascondono dove nessuno li va a cercare. Mettere le mani su una Vecchia Taglia è l'obiettivo di tutti i Cacciatori di Taglia.

Grande Taglia

Le Grandi Taglie sono in genere capibanda, mandanti, capitani di ventura, signori della guerra e del crimine, corsari e re dei briganti. Per stanarli sono necessari tradimenti infami, retate colossali o veri e propri atti di guerra.

Imbosco e Rischi del Mestiere

Imboscarsi durante lo Sbraco

Nella fase di Sbraco, ciascuna canaglia può decidere di trascorrere il proprio tempo defilata, lontano dai compari o perfino dalla banda e dal Covo, tenendo un basso profilo ed evitando di farsi notare. Per ogni Settimana che trascorre in questo modo, invece di Riposarsi o darsi ai Bagordi, la canaglia garantisce al successivo tiro per i Rischi del Mestiere un modificatore di -3, cumulabile a quello delle altre canaglie e delle eventuali altre condizioni del tiro.

Rischi del Mestiere

All'inizio di ogni lavoretto, il Condottiero verifica se le Taglie sulle teste delle canaglie portano a qualche incidente o avvenimento particolare. Il Condottiero effettua un tiro sulla tabella dei "Rischi del Mestiere" usando la Nomea più alta all'interno della Cricca e sommando il bonus di Nomea di tutti i suoi membri. Se lo ritiene opportuno e in linea con la narrazione (la gravità delle malefatte passate, le modalità del nuovo lavoretto), può aggiungere un ulteriore modificatore al tiro sia negativo che positivo.

La tabella dei "Rischi del Mestiere" prevede una serie di incontri e spunti narrativi che il Condottiero può usare per arricchire la storia della Cricca, per rendere più complicato il nuovo lavoretto e far sentire loro che la società e la giustizia del Regno reagiscono alle loro malefatte. Dopotutto, quando le canaglie se ne andavano in giro a menare la gente, rapinare i viaggiatori e affrontare nobili e birri non hanno pensato che tutto questo avrebbe avuto delle conseguenze?

Questi incontri non devono necessariamente svolgersi all'inizio del lavoretto, ma il Condottiero può centellinarli e gestirli come preferisce. L'incontro con un gruppo di birri potrebbe essere anticipato dallo sguardo spaventato di un monello di strada, che corre via alla vista della Cricca, oppure mentre sono in una bettola potrebbero sentire voci su dei cacciatori di taglie che girano in zona alla caccia di una preda.

La tabella dei "Rischi del Mestiere" funziona regolarmente, anche se le canaglie dovessero essere Infami.

"La sera canaglie, la mattina due taglie"

- Detto da osteria -

Risultato	Rischi del mestiere
1 – 15	Non succede nulla.
16 – 20	La Cricca viene ricattata da un Infame, che minaccia di venderla ai **birri**.
21 – 25	La Cricca incontra un **birro** che riconosce visibilmente i suoi membri.
26 – 30	Un **agente di Equitaglia** dà la caccia alla Cricca.
31 – 35	Un uomo in cerca di vendetta vuole mettere i bastoni tra le ruote alla Cricca.
36 – 40	La Cricca incontra un gruppo di 1d4 **birri**, che riconoscono visibilmente i suoi membri.
41 – 45	Uno o più persone comuni riconoscono la Cricca e fanno una soffiata ai **birri**.
46 – 50	La Cricca incontra una pattuglia di 2d4 **birri** e un **capobirro**, che sono espressamente sulle tracce di malviventi.
51 – 55	Un mercante chiede aiuto alla Cricca per un affare chiaramente illegale.
56 – 60	Un **cavaliere** è convinto che il male si annidi nella Cricca e inizia a darle la caccia.
61 – 64	Un Infame cerca di intascare le Taglie della banda e indica l'ubicazione del Covo ai **birri**.
65 – 68	Un Infame si intrufola nel Covo e cerca di rubarne il bottino.
69 – 71	Tre **cacciatori di Equitaglia** si mettono sulle tracce dell'intera banda per catturarla tutta assieme e consegnarla ai **birri**.
72 – 74	Un membro della banda diventa Infame e decide di tradirla.
75 – 77	I turchini ritengono che la banda sia troppo efferata e hanno deciso di punirne i membri facendo crescere loro orecchie d'asino.
78 – 80	Una **befana** ha fatto innamorare il capobanda con un incantesimo e adesso lui è asservito ai suoi voleri.
81 – 83	Un pezzo grosso ricatta il capobanda e lo costringe a usare la banda per fargli svolgere dei lavoretti per conto suo.
84 – 86	Un'altra banda ha preso lo stesso lavoretto della Cricca e adesso ci sono due galli nello stesso pollaio.
87 – 89	Un pezzo grosso ricatta il capobanda e lo costringe a vendere uno dopo l'altro i propri scagnozzi ai **birri**.
90 – 92	Una banda rivale desidera il Covo della banda.
93 – 95	Un **confinato** inizia a perseguitare la banda per una malefatta compiuta in passato.
96 – 98	Un **malacoda**, avvertendo la gravità delle malefatte della banda, si presenta incuriosito al Covo per vedere se può raccogliere qualche anima.
99+	Editto: un pezzo grosso decreta la banda un flagello della regione e ordina di attaccare a vista e di assaltare il Covo.

Possibili esiti dei Rischi del Mestiere

Molti effetti dei Rischi del Mestiere potrebbero interagire più o meno direttamente con le Opzioni della banda, il Covo, le Taglie e la stessa compagine della banda delle canaglie. In questi casi, il Condottiero ha tutto il tempo per organizzare attacchi frontali, tradimenti, delazioni, spionaggio, denunce e guerre tra bande, che potrebbero avvenire quando le canaglie sono lontane oppure mentre sono nel Covo. Attenzione però: non si "gioca" durante lo Sbraco, quindi un editto contro la banda o la guerra contro una banda rivale vanno messe in scena all'inizio di un lavoretto successivo, e non durante la fase di Sbraco.

Nei casi più avanzati, questi Rischi del Mestiere potrebbero portare la banda a perdere il Covo e doversi spostare per trovarne un altro, perdendo tutti i Granlussi accumulati, a battaglie all'ultimo sangue, a disperdersi e sciogliersi, rinunciando così anche alla possibilità di ottenere dei Favori.

Nelle peggiori delle ipotesi, la Cricca si ritroverebbe senza una banda o con la propria banda ostile nei suoi confronti, e dovrebbe levarsi di torno prima possibile, magari fuggendo verso una regione vicina e cercando una nuova banda e un nuovo Covo a cui affiliarsi.

Anche in questo caso bisogna ricordare che, anche se le bande e i Covi si possono ricostruire da zero da un'altra parte, le Malefatte, la Taglia e la Nomea delle canaglie rimangono immutate e verranno tenute in considerazione in ogni altro luogo del Regno dove la Cricca andrà a trasferirsi.

Rissa

"Con i vestiti logori e sgualciti, e il volto tumefatto di fresco, Guerrino non vedeva l'ora di spendere un po' del ragguardevole malloppo che lui e i suoi si erano appena onestamente guadagnati, saccheggiando il santuario infestato in cima a Colle Ramino. Scolarsi un paio di boccali, gustare le specialità marittime della rinomata locanda affacciata sulla laguna, e farsi finalmente un sonno tranquillo su di un letto come si deve...
A questo pensava la canaglia, cavaliere errante della Cricca del Fiato Corto, mentre varcava per primo le porte a vento sciupate dell'Osteria del Gamberone. Purtroppo, prima ancora che il profumo invitante del pesce grigliato potesse raggiungere le sue bramose narici, uno sgabello in abete - mancante di una gamba - fischiò attraversando la sala e lo centrò in pieno sul naso appena rotto. Prima ancora che potesse rizzarsi in piedi, i suoi compari l'avevano già scavalcato: schiaffi, grida, pugni, berci, boccali branditi come spade e vassoi issati a mo' di scudi.
Guerrino non ci pensò due volte. Con uno scatto e una preghiera a Santa Fiammata da Fioraccia, balzò su di un tavolo barcollante e fu nel vuoto...
Attaccabrighe sgomenti, sotto di lui, capirono troppo tardi che non avrebbero visto la fine di quella zuffa."

In *Brancalonia* esistono meccaniche espressamente dedicate alla gestione e risoluzione di combattimenti non letali chiamati risse. Le risse sono pensate con cura per fungere da parentesi di gioco chiassose e divertenti, utili a mettere in moto un'avventura, ad animare i momenti più lenti, a movimentare con sfide diverse dal solito un qualche lavoretto, o semplicemente come alternativa spassosa per spezzare l'incalzante ritmo dei mortiferi combattimenti che possono mettere a dura prova la Cricca.

Le regole per le risse sono opzionali in *Brancalonia*: se i giocatori non intendono usarle, possono tralasciarle senza problemi. Nelle avventure e nelle campagne pubblicate, le scene dedicate alle risse possono essere affrontate come combattimenti non letali, più o meno a mani nude. Per mantenere il basso livello di violenza di queste scene, si può decidere di "tramortire" invece di uccidere gli avversari quando arrivano a 0 punti ferita, come da regolamento base.

Come si fa una Rissa

Trattandosi di scontri non letali per definizione, le Risse di *Brancalonia* sono regolamentate da semplici meccaniche che sostituiscono la normale gestione del combattimento.

La rissa si svolge come un combattimento, ma con differenti azioni consentite e con un calcolo differente di Danni e Movimento.

Nota: *Durante la rissa non è consentito l'uso attivo di privilegi di classe come magie, attacchi extra, ecc., ma è possibile comunque usufruire dei benefici passivi come Difesa Senza Armatura, Percezione del Pericolo e altro.*

Movimento. Durante il proprio turno in una rissa, ogni partecipante ha a disposizione un movimento, generico, e non definito in metri, che gli permette di spostarsi ovunque voglia all'interno dell'ambiente in cui si svolge la rissa. Se il suo movimento è 0, questi non può muoversi.

Danni. Nella rissa non si perdono punti ferita: saccagnate, mosse e oggetti di scena infliggono batoste (vedi Livelli di Batoste e Condizioni). Nel caso di 20 naturale nell'utilizzo di una mossa o di una saccagnata, il numero di batoste inflitte viene raddoppiato.

Livelli di Batoste e Condizioni

Durante una rissa, i danni provocati da saccagnate, mosse e oggetti di scena infliggono una o più batoste. Le batoste sono misurate in 6 livelli (vedi la "Tabella delle Batoste").

Se una creatura già soggetta a una batosta subisce un altro colpo che provoca batoste, il suo attuale Livello di Batoste aumenta della quantità specificata nella descrizione del colpo.

Tabella delle Batoste

Livello	Descrizione	Effetto
1	Ammaccato	-1 CA
2	Contuso	-1 CA
3	Livido	-1 CA
4	Pesto	-1 CA
5	Gonfio	-1 CA
6	Incosciente	Privo di sensi

Risse o Combattimenti?

Il Regno non è una frontiera selvaggia gestita da sceriffi e affacciata sull'ignoto, ma un'ambientazione con un tessuto sociale coeso e profondo millenni, dove la civiltà, le leggi e la giustizia sono ben organizzate. Canaglie che vadano in giro a combattere, ferire, rapinare, truffare, derubare e perfino uccidere altra gente, anche se si trattasse di malviventi, non avranno vita lunga o facile. Persino il sistema delle Taglie e delle Malefatte è studiato per evitare che questo avvenga, a meno che i giocatori non decidano che i propri personaggi siano dei criminali ricercati dai birri di tutto il Regno e scacciati come Infami perfino dalle altre canaglie. Il sistema delle risse è studiato anche per avere un modo poco violento, e soprattutto tollerato dalla legge, per risolvere piccoli conflitti e scaramucce da niente.

Le risse e i combattimenti del regolamento ufficiale sono due sistemi paralleli e differenti, che non possono essere mescolati. Se un personaggio snudasse le armi durante una rissa, o usasse le armi naturali o quelle improvvisate per procurare danni veri, anche non letali, immediatamente la rissa terminerebbe e inizierebbe un combattimento normale, in cui tutti i combattenti ripartono dalle condizioni iniziali.

Allo stesso modo, non è possibile usare le mosse e le altre opzioni della rissa in un combattimento normale, perché l'atteggiamento generale dei combattenti sarebbe completamente diverso e quelle mosse non potrebbero avere luogo.

In breve: niente mosse e saccagnate durante un combattimento; niente armi e niente danni comuni durante una rissa. Usate entrambi questi sistemi nella modalità e nella situazione più opportuna, e nessuno si farà male.

Condizioni

Alcune Mosse e attacchi con oggetti di scena epici infliggono condizioni aggiuntive. Le condizioni inflitte da mosse e oggetti di scena seguono le regole delle normali condizioni. Le condizioni subite durante la rissa durano fino alla fine del turno successivo di chi le ha subite.

Saccagnata

Le Saccagnate sono attacchi che ogni personaggio può effettuare durante una rissa come azione. Ogni personaggio è competente nelle saccagnate (tiro per colpire: modificatore di Forza + bonus competenza). Ogni saccagnata andata a segno con successo infligge una batosta.

Mosse

Le mosse possono avere vari effetti, alcune di queste richiedono un tiro per colpire basato su una caratteristica specifica (indicata tra parentesi) + il bonus di competenza del personaggio. Ogni personaggio è competente nelle mosse che conosce. Per essere utilizzate, tutte le mosse richiedono la spesa di uno slot mossa.

Nota: *Qualunque personaggio che abbia ottenuto il privilegio Incantesimi o Magia del Patto, può scegliere di apprendere una mossa magica al posto di una mossa generica, ogni volta che ottiene una nuova mossa.*

Slot Mossa

Un personaggio possiede un numero di slot mossa in base al suo livello di personaggio, come indicato nella tabella "Privilegi da Rissa". Gli slot mossa vengono recuperati al termine della rissa.

Oggetti di scena

Le Saccagnate possono essere effettuate brandendo tutto ciò che sia possibile afferrare all'interno dell'ambiente in cui si svolge la rissa; gli oggetti che è possibile impugnare durante la rissa sono denominati oggetti di scena e si dividono in comuni ed epici.

Dopo essere stato usato, un oggetto di scena si disintegra o vola via di mano.

Oggetti di scena comuni

Bottiglie, brocche, posate, zappe, stoviglie, candelabri, torce, fiaschi, sgabelli, attizzatoi.

Raccogliere un oggetto di scena comune richiede un'azione bonus. Ogni personaggio può utilizzare un oggetto di scena comune nei seguenti modi:

- Per effettuare una saccagnata sommando 1d4 al tiro per colpire.
- Per effettuare una saccagnata come azione bonus.
- Per aumentare la CA di 2, come reazione a un attacco che il personaggio subisce.

Oggetti di scena epici

Tavoli, botti, armature d'arredo, cassapanche, bauli, lampadari, personaggi.

Raccogliere un oggetto di scena epico richiede un'azione. Ogni personaggio può utilizzare un oggetto di scena epico nei seguenti modi:

- Per effettuare una saccagnata che infligge 1 batosta aggiuntiva.
- Per effettuare una saccagnata che in aggiunta stordisce il bersaglio.
- Per effettuare una saccagnata che colpisce due bersagli (tiro per colpire contro la CA più alta).
- Per aumentare la CA di 5, come reazione a un attacco che il personaggio subisce.

Privilegi da Rissa

Livello	Privilegi	Slot Mossa
1	Mossa Generica, Mossa di Classe	2
2	Ignoranza Eroica (Il personaggio può usare una statistica a scelta quando effettua le saccagnate)	2
3	Mossa Generica	3
4	Mascella di Ferro (Spendendo uno slot mossa e usando la sua reazione, il personaggio può rimuovere una condizione che lo affligge)	3
5	Mossa Generica	4
6	Asso nella Manica	4

"In taverna leoni, in battaglia fregnoni"

- Celebre modo di dire dei capitani di ventura del Regno, passando in rassegna la truppaglia -

Mosse Generiche

Mosse Generiche
Buttafuori. Dopo che il personaggio viene colpito da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire (Forza o Destrezza) che infligge la condizione stordito all'attaccante.
Schianto. Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Forza o Costituzione) che infligge 1 Batosta e la condizione stordito e prono a un bersaglio. Il personaggio subisce 1 batosta.
Finta. Come azione, il personaggio può fingersi svenuto. Finché non attacca non può essere bersagliato da nessuno nella rissa (è comunque soggetto ai Pericoli Vaganti).
Brodaglia in faccia. Come azione bonus, il personaggio può effettuare un tiro per colpire (Destrezza o Saggezza) che infligge la condizione accecato a un bersaglio.
Ghigliottina. Come azione il personaggio effettua un tiro per colpire (Forza o Destrezza) che infligge 1 batosta e la condizione prono a un bersaglio.
Fracassateste. Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Forza o Costituzione) che infligge 1 batosta a due bersagli diversi (tiro per colpire contro la CA più alta).
Alla pugna! Come azione, tutte le creature amiche dispongono di vantaggio nella loro prossima mossa o saccagnata.
Sotto il tavolo. Come azione, il personaggio si mette in copertura ottenendo +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza.
Sgambetto. Come azione bonus, il personaggio effettua un tiro per colpire (Destrezza o Intelligenza) che infligge la condizione prono a un bersaglio.
Giù le braghe. Come azione bonus, il personaggio effettua un tiro per colpire (Destrezza o Carisma) che infligge la condizione trattenuto a un bersaglio.
Pugnone in testa. Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Forza o Costituzione) che infligge 1 batosta e la condizione incapacitato a un bersaglio.
Testata di mattone. Dopo che il personaggio viene colpito da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire (Forza o Costituzione) che infligge 1 batosta.

Mosse Magiche

Mosse Magiche
Protezione dal menare. Come azione, il personaggio sceglie un bersaglio. Fino alla fine del suo prossimo turno, tutti gli attacchi contro il bersaglio subiranno svantaggio.
Spruzzo venefico. Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Intelligenza, Saggezza o Carisma) che infligge 1 batosta e la condizione avvelenato a un bersaglio.
Urla dissennanti. Come azione, il personaggio sceglie una creatura che diventa spaventata da lui.
La magna. Come azione, il personaggio sceglie una creatura che diventa affascinata da lui.
Sguardo Ghiacciante. Come azione, il personaggio sceglie una creatura. Il bersaglio non può muoversi e diviene incapacitato e fino alla fine del suo prossimo turno non subisce batoste o condizioni.
Pugno incantato. Come azione, il personaggio effettua tre tiri per colpire a tre bersagli diversi (Intelligenza, Saggezza o Carisma) e infligge 1 batosta a ogni bersaglio colpito.
Schiaffoveggenza. Quando il personaggio è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire dell'attaccante.
Sediata spirituale. Come azione bonus, il personaggio può trasformare un oggetto di scena comune in un oggetto di scena epico.

Mosse di Classe

Mosse di Classe
Barbaro – *Rissa Furiosa.* Per questo turno, le mosse o le saccagnate utilizzate dal personaggio infliggono 1 batosta aggiuntiva.
Bardo – *Ku Fu?* Quando il personaggio è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire (Carisma) contro la creatura che lo ha attaccato che, se colpita, deve scegliere un nuovo bersaglio a portata per il suo attacco.
Chierico – *Osso Sacro.* Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Saggezza) che infligge 1 batosta e la condizione prono a un bersaglio.
Druido – *Schiaffo Animale.* Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Saggezza) che infligge 1 batosta e il bersaglio è spaventato da lui.
Guerriero – *Contrattacco.* Quando il personaggio è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare una saccagnata contro l'attaccante che, se colpito, effettua il tiro per colpire subendo svantaggio.
Ladro – *Mossa Furtiva.* Come azione bonus, la prossima mossa o saccagnata effettuata dal personaggio, infligge 1 batosta aggiuntiva e viene portata disponendo di vantaggio.
Monaco – *Raffica di Schiaffoni.* Come azione bonus, il personaggio può effettuare due saccagnate.
Paladino – *Punizione di Vino.* Come azione bonus, il personaggio può effettuare un tiro per colpire (Forza) che infligge 1 batosta e la condizione accecato a un bersaglio.
Ranger – *Il Richiamo della Foresta.* Come azione, il personaggio può lanciare un'esca su un bersaglio, che verrà intralciato da un animale. Finché il bersaglio non infligge 1 batosta all'animale, subisce la condizione trattenuto.
Stregone, Mago e Warlock – *Saccagnata Arcana!* Il personaggio può spendere uno slot mossa aggiuntivo quando usa una mossa magica, per infliggere una batosta aggiuntiva.

Asso nella Manica

L'asso nella manica è una mossa segreta di altissimo livello, utilizzabile solo una volta per rissa.

Assi nella manica
Barbaro – *Viuuulenza!* Fino all'inizio del tuo prossimo turno non puoi subire batoste o condizioni.
Bardo – *Urlo Straziaugola.* Come azione, emetti un urlo straziante e ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 1 batosta e diventa incapacitato. Le creature amiche effettuano il tiro salvezza disponendo di vantaggio.
Chierico – *Donna Lama, il tuo Servo ti Chiama!* Come azione, preghi i santi e un Pericolo Vagante casuale colpisce tutti i nemici del personaggio.
Druido – *Nube di Polline.* Come azione, il personaggio disperde intorno a sé una nube di polline irritante; ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 1 batosta e diventa avvelenato. Le creature amiche effettuano il tiro salvezza disponendo di vantaggio.
Guerriero – *Pugno Vorpale.* Il personaggio può effettuare una saccagnata che infligge 3 batoste aggiuntive.
Ladro – *Puff... Sparito!* Quando il personaggio è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per evitare l'attacco ed effettuare una saccagnata contro l'attaccante che infligge 1 batosta aggiuntiva.
Mago – *Palla di Cuoco.* Come azione, il personaggio scaglia una palla di brodo bollente e ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 2 batoste. Le creature amiche effettuano il tiro salvezza disponendo di vantaggio.
Monaco – *Rosario di San Cagnate.* Il personaggio può effettuare una saccagnata che infligge 1 batosta aggiuntiva e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti cadere a terra come se avesse subito il suo massimo di batoste.
Paladino – *Evocare Cavalcatura.* Il personaggio richiama la sua cavalcatura che effettua due saccagnate (utilizzando il bonus al colpire del personaggio), per poi andarsene.
Ranger – *Trappolone.* Quando una creatura si muove nella rissa, il personaggio può usare la sua reazione per attivare una trappola e infliggerle 2 batoste e la condizione trattenuto.
Stregone – *Sfiga Suprema.* Come azione, il personaggio attiva volutamente una superstizione negativa di portata colossale (rompe una specchiera, passa sotto una scala, lancia in aria un gatto nero); ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti lascia cadere ciò che tiene in mano e diventa spaventato. Le creature amiche effettuano il tiro salvezza disponendo di vantaggio.
Warlock – *Tocco del Rimorso.* Fino all'inizio del prossimo turno del personaggio, ogni qualvolta viene inflitta 1 batosta a lui e alle creature amiche, l'attaccante subisce 1 batosta.

La CD del tiro salvezza dell'asso nella manica = 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Caratteristica a scelta del personaggio.

Pericoli vaganti

I Pericoli Vaganti sono pericoli aggiuntivi che il Condottiero può decidere di inserire all'interno della rissa. Tutti i partecipanti ne subiscono gli effetti. Per ogni rissa il Condottiero può decidere di inserire fino a 3 Pericoli Vaganti. Il Condottiero può attivarne gli effetti all'inizio del round.

d8	Pericoli Vaganti
1	**Pioggia di sgabelli.** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è stordito.
2	**La taverna dei Pugni Volanti.** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti subisce 1 Batosta.
3	**Fiume di birra.** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti è prono.
4	**Sacco di farina.** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti è accecato.
5	**Se non è zuppa.** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 10, altrimenti è trattenuto.
6	**Cala la botte.** Ogni partecipante alla rissa deve tirare 1d6 e nel caso ottenga un risultato di 1, subisce 1 Batosta ed è prono.
7	**Storie di animali.** Un piccolo gruppo di animali da cortile si libera nella rissa creando scompiglio. Ogniqualvolta una creatura attacca o effettua una mossa per questo round deve tirare 1d6. Con un risultato di 1 colpisce un animale al posto del suo bersaglio, facendolo scappare spaventato.
8	**Piovono salumi.** Dal soffitto cadono salumi sulla rissa. Ogni partecipante alla rissa deve tirare 1d6. Se ottiene un risultato di 1, subisce 1 Batosta ed è stordito.

Avversari e come crearli

Bifolchi ubriachi in cerca di rogne, incarognite cricche di attaccabrighe, briganti in attesa dei soggetti giusti su cui affilar le nocche, birri in congedo con la smania di menar le mani… le bettole del Regno pullulano dei peggiori balordi e rissaioli, e mentre alcuni di loro cadranno come mosche sotto le tempeste di schiaffi delle canaglie, altri daranno loro parecchio filo da torcere.

Gli Avversari in una rissa si dividono in due categorie, Capoccia e Marmaglia.

Il Capoccia è un singolo individuo potente, solitamente a capo di un nutrito gruppo di rissaioli.

La Marmaglia invece è formata da un gruppo di individui che agisce separatamente ma che può subire un numero limitato di Batoste.

Gli avversari da rissa sono png ma usano le seguenti statistiche:

Marmaglia

Classe Armatura: Pari a quella del png scelto
Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +4
Batoste: Ogni membro della Marmaglia possiede da 2 a 4 livelli di Batoste invece dei normali 6
Mosse: 2 a scelta tra le Mosse Generiche
Slot Mossa: 2

Capoccia

Classe Armatura: Pari a quella del png scelto
Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +7
Batoste: 6
Mosse: 3 Mosse e 1 Asso nella Manica che possono essere scelti da qualunque lista
Slot Mossa: 5
Mosse Speciali: Scudo Umano
Speciale: Possiede il privilegio da rissa Mascella di Ferro (Spendendo uno slot mossa e usando la sua reazione, il personaggio può rimuovere una condizione che lo affligge)

Scudo Umano. Quando un Capoccia è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per afferrare un membro della marmaglia che subisce il colpo al suo posto.

"Ho speso gran parte dei miei denari per donne, vino e cavalli. Il resto l'ho sperperato"

- Ser Giorgio de' Migliori
Cavaliere Errante -

- Alle botte con onore -

Il Manuale del Perfetto Rissaiolo

La consuetudine, le regole d'onore tra canaglie e banditi, e persino la legislazione vigente nei vari domini del Regno stabiliscono pratiche molto precise riguardo alle risse. Ecco le tre regole principali.

Né per fame né pe'l rame, mai si snudino le lame

Una rissa è uno scontro non letale, che tale deve rimanere. Se infatti venisse versato sangue o ci si ritrovasse dei morti per la via o nella bettola, da semplice "disturbo della pubblica quiete" (di cui non importa nulla a nessuno) la cosa verrebbe etichettata come omicidio o strage, e sulla testa dei colpevoli le Taglie si alzerebbero a dismisura. La rissa è rissa e non ci deve scappare il morto. Per questo motivo, nessun partecipante utilizza le proprie armi o, più in generale, colpisce per uccidere.

Pe' danni e malanni a taverne scalcagnate, l'osti prendon tutto a fine saccagnate

Le regole della rissa sanciscono – anche nei confronti della legge – la tradizionale norma secondo cui chiunque a fine rissa giaccia incosciente all'interno di una bettola o esercizio analogo (o entro 10 passi da essa), possa essere spogliato di beni e averi dai proprietari della medesima, a titolo di risarcimento per i danni arrecati dai rissaioli.

Fin dai giochi al Colosseo, chi trionfa c'ha il trofeo

Come sancito anche dalle antiche Leggi Draconiane riguardo i combattimenti tra colossi negli anfiteatri, ciascun vincitore di una rissa ha diritto a prendere agli sconfitti un "Trofeo" (uno solo per rissa, qualsiasi sia il numero degli sconfitti) e questo gesto non si configura come furto, bensì come giusta ricompensa per la vittoria. Questo Trofeo può essere:

- 1 Cimelio (vedi pag. 69).
- 1 singola moneta, a scelta del vincitore.
- 1 oggetto equivalente a un Cimelio e di valore simbolico, anche quando unico e prezioso per il possessore (per esempio: una mappa, un foglio di diario, un ritratto, un ricordo, un sigillo).
- 1 Schiaffo Morale: ovvero un ceffone ulteriore dato con tutta la propria tracotanza al perdente. Non ci si mette nulla in tasca, ma quanta soddisfazione…

Giochi da Bettola

Da nord a sud, il sinistro stivale e le sue isole sono costellati (e insozzati, in buona parte) da taverne, locande, osterie, cantine e topaie di varia (e dubbia, il più delle volte) qualità. Tra un incarico e l'altro con la Cricca, un piatto di sbobba e un po' di vino, il vociare di banditori e cantori, un sonnellino al tepore di un focolare o un po' di compagnia per la notte sono i più efficaci strumenti che ogni canaglia ha a propria disposizione per rifocillare il corpo e rinfrancar lo spirito. Quelli che però non possono davvero mancare in ogni buca per Taglie che pretenda rispetto sono giochi e passatempi: una ridda di piccole e grandi competizioni nate per far girare un po' di denaro, scacciare la noia e farsi due risate a scapito di gonzi e ubriachi. Ognuno di questi giochi, con un poco di buona sorte, può far sì che un'onesta canaglia si possa riempire la borsa di petecchioni sonanti!

Le minchiate (gioco di carte)

I mazzi delle minchiate nascono in Torrigiana, dove ancora oggi si contano alcuni tra i più grandi esperti e i cartai più prestigiosi. Le minchiate sono di fatto un tipo di mazzo di carte, con il quale si possono svolgere molti giochi diversi, anche se il più famoso tra questi è conosciuto con il medesimo nome.

La ricetta del gioco d'azzardo brancalone per eccellenza si compone di un gran numero di ingredienti quali fortuna, rapidità di mano, intuito, acume, buon occhio, ma anche… l'imbroglio!

Già, per questo gioco – pensato per sordide ciurmaglie della più infima risma – le scorrettezze sono parte integrante e regolamentata del gioco, a patto che il baro sia abile abbastanza da non farsi scoprire e che, se colto a truccare le carte – e denunziato a gran voce, al grido di "Minchiate!"– rimpolpi il "Coperto" (il piatto delle puntate) di una quota aggiuntiva, oppure abbandoni il tavolo.

Svolgimento

Per gestire una veloce partita al gioco delle Minchiate in una sessione di *Brancalonia*, Condottiero e giocatori possono utilizzare il seguente regolamento, che simula circa 1 ora di gioco al tavolo dell'osteria.

Ogni personaggio partecipante mette una puntata sul tavolo, concordata e uguale per tutti, e inizia il gioco.

1. Ogni personaggio partecipante sceglie 2 abilità che rappresentano il suo approccio alla partita, con cui effettuare una prova. Di seguito, alcuni esempi:
   - Indagare (INT): fare un conto obiettivo delle probabilità, monitorando i risultati dei dadi.
   - Intuizione (SAG): svelare i bluff degli avversari.
   - Inganno (CAR): bluffare alla grande.
   - Rapidità di mano (DES): tentare di barare; un fallimento determina l'incremento del piatto di una quota aggiuntiva a spese del personaggio, o il suo ritiro dal gioco.
2. Per tutte le prove di abilità al tavolo delle Minchiate, la CD è pari a 10, +1 per ogni giocatore compreso chi effettua la prova.
3. Ogni successo nelle prove di abilità determina un incremento del Dado Vincita di ogni giocatore, come segue: 0 successi = 1d6; 1 successo = 1d8; 2 successi = 1d10.
4. Il tiro del Dado Vincita bilancia l'abilità mostrata dalla canaglia al tavolo e lo volere de' Santi.
5. Il giocatore che ottiene il risultato più alto tirando il proprio Dado Vincita, porta a casa il malloppo.

In caso di pareggio, i vincitori si spartiscono la vincita… o, più di sovente, vengono alle mani!

Botte alla Botte

Questo antico gioco da bettola nacque come allegorica reinterpretazione del noto detto popolare "Non se possaria aver la botte piena e la mogliera mbriaca", e vede i partecipanti sfidarsi in una prova che unisce resistenza (al vino), abilità (nell'arme) e un poco di buona sorte (sempre che sia lo volere de' Santi)!

Ogni osteria che si rispetti, e anche le altre, ha il suo angolo targato Botte alla Botte.

La Botte – così chiamata che si tratti effettivamente di una botte, di una pignatta, di una cassa da morto o di un qualsiasi altro contenitore – è solitamente ben robusta o anche rinforzata, e ondeggia sorretta da corde cigolanti, o più di rado da catene. Il bottino che conserva e protegge si compone delle puntate raccolte tra i partecipanti alla sfida.

Prima di cominciare, il Condottiero decide CA e Punti Ferita della Botte, e se questa possiede dei tratti o delle peculiarità speciali.

Svolgimento

1. Ogni partecipante alla sfida mette una puntata nella botte (uguale per tutti), poi la botte viene appesa e inizia il gioco.
2. Ogni partecipante sceglie quanti tiri effettuare contro la botte, che equivale a quanti boccali di birra dovrà scolarsi prima di lanciare.

3. Ogni giocatore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con difficoltà pari a 10+1 per ogni boccale consumato, altrimenti è ubriaco, e i tiri subiscono svantaggio.
4. Partendo dal giocatore che ha bevuto di più, fino a quello che ha bevuto meno, si tira un singolo colpo alla botte, continuando il giro fintanto che ci sono giocatori con ancora tiri a disposizione, o fino alla rottura della botte.

Nota: *Un colpo critico infrange la botte.*

5. Quando la botte si rompe o quando i partecipanti finiscono i loro tiri, il gioco finisce. Colui che ha inferto il colpo di grazia è il vincitore delle botte alla botte e otterrà tutte le monete poste all'interno. Se la botte invece è ancora integra alla fine dei lanci, sarà il locandiere a ottenere il premio ma nessun partecipante pagherà le birre consumate.

Ogni taverna ha la sua versione del gioco delle Botte alla Botte, con differenti armi da lanciare, botti più o meno resistenti o agghindate (alcune taverne offrono anche un costume particolare da far indossare ai partecipanti).

Gara di Mangiate

Sono tra i giochi preferiti da morganti e fratacchioni, ma spesso tutte le canaglie in circolazione premono per parteciparvi. Dopotutto, anche se la gara va male, si saranno riempiti lo stomaco per pochi petecchioni.

La gara è divisa in Mance, dette così perché ogni partecipante deve lasciare la mancia al tenutario della Bettola che diviene la posta della sfida. Per ogni Mancia, la quota di partecipazione è generalmente di 1 ma.

Svolgimento

1. Il Condottiero pone 1d6 al centro del tavolo con la faccia che mostra 1 rivolta verso l'alto, questo è il Dado Mangiata. A ogni Mancia, il Dado aumenta il suo punteggio di 1, quindi alla seconda Mancia sarà 2, alla terza 3, ecc. Nel caso si arrivi a 6 sul Dado Mangiata si continua fino allo sfinimento dei partecipanti.
2. A ogni Mancia, tutti i partecipanti alla gara effettuano contemporaneamente un tiro salvezza su Costituzione con CD pari a 10 + il valore del Dado Mangiata, altrimenti subiscono un numero di Batoste pari al valore del Dado Mangiata (vedi le regole per le Batoste a pag. 51).
3. La gara prosegue fino a che non rimane in piedi un solo partecipante, che guadagnerà la metà della posta in gioco. Nel caso non rimanga in piedi nessuno al termine della sfida, tutte le Mance accumulate vanno al locandiere.

Nota: *Il Muro dell'Appetito. Se il valore del Dado Mangiata supera il bonus di Costituzione di un partecipante alla Gara di Mangiate, questi avrà raggiunto il Muro dell'Appetito e subirà svantaggio nei successivi tiri salvezza di ogni Mancia.*

Piatti di Cibanza Epica

Sagra della pizza o della pasta. I partecipanti alla Gara di Mangiate ignorano gli effetti del Muro dell'Appetito.

Vino buono. Una buona bottiglia di vino bevuta in compagnia aiuta a far scendere meglio la sbobba nel gargarozzo. La CD dei tiri salvezza per la Gara di Mangiate cala di 2.

Carnazza o caponata. La carne e le verdure fritte sono squisite e costose, e solo i più grandi esperti sono in grado di sopravvivere a una Gara di Mangiate a base di questi cibi. La CD dei tiri salvezza per la Gara di Mangiate aumenta di 2.

Giostra dei poveri

Quando ti trovi in mezzo alla giostra e non vedi il somaro,
vuol dire che il somaro sei tu.

-Antico Detto Alaziale-

La giostra dei poveri è uno scontro tra due coppie, che schernisce le giostre dei cavalieri, i quali a loro volta non possono che ricambiare lo scherno. Un "cavaliere" sale sulle spalle di un compagno, il "cavallo". Il cavaliere brandendo una scopa a mo' di lancia sprona il suo cavallo e carica la coppia di avversari, che si apprestano a fare la medesima cosa.

Ogni coppia partecipante possiede un Dado Giostra (d8) che servirà per disarcionare gli avversari. Durante la giostra i partecipanti dovranno effettuare alcune prove, che in base all'esito, modificheranno il tipo di dado a disposizione della coppia. Per ogni prova fallita il dado cala di una categoria, mentre per ogni prova riuscita il dado aumenta di una.

d4 - d6 - d8 - d10 - d12

Svolgimento

1. Le due coppie si dispongono una di fronte all'altra, e il cavaliere monta a cavallo effettuando una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10.
2. Il cavallo parte alla carica effettuando una prova di Forza (Atletica) con CD 12.
3. A questo punto il cavaliere tenta di disarcionare l'avversario con la sua scopa. Entrambi i cavalieri effettuano un tiro per colpire subendo svantaggio e sommano al tiro il risultato del loro Dado Giostra. Chi viene colpito, cade a terra disarcionato e perde la gara. Se nessuno viene colpito la Giostra ricomincia dal punto 2. Se invece entrambi cadono a terra, la Giostra finisce in pareggio.

Equipaggiamento da Giostra dei Poveri

Armatura di pentole. Ogni cavaliere deve equipaggiarsi con un'armatura di pentole e padelle che conferisce CA 16 (nessun bonus di Destrezza). Inoltre, qualsiasi attacco effettuato indossando l'armatura subisce svantaggio a causa della pentola usata come elmo, che rende quasi impossibile la visuale.

Scopa da Cavaliere. Trattasi di una scopa usata per disarcionare l'avversario. Viene considerata come un'arma semplice ai fini della Giostra dei Poveri.

Bardatura a Quadri. Nobile tovaglia che viene lanciata sopra al cavallo prima di salirci in groppa. Quando effettua la prova di Forza (Atletica) durante la Giostra, se il risultato del dado è 1, il cavallo inciampa nella bardatura e il Dado Giostra cala di due categorie invece che di una.

Bagordi

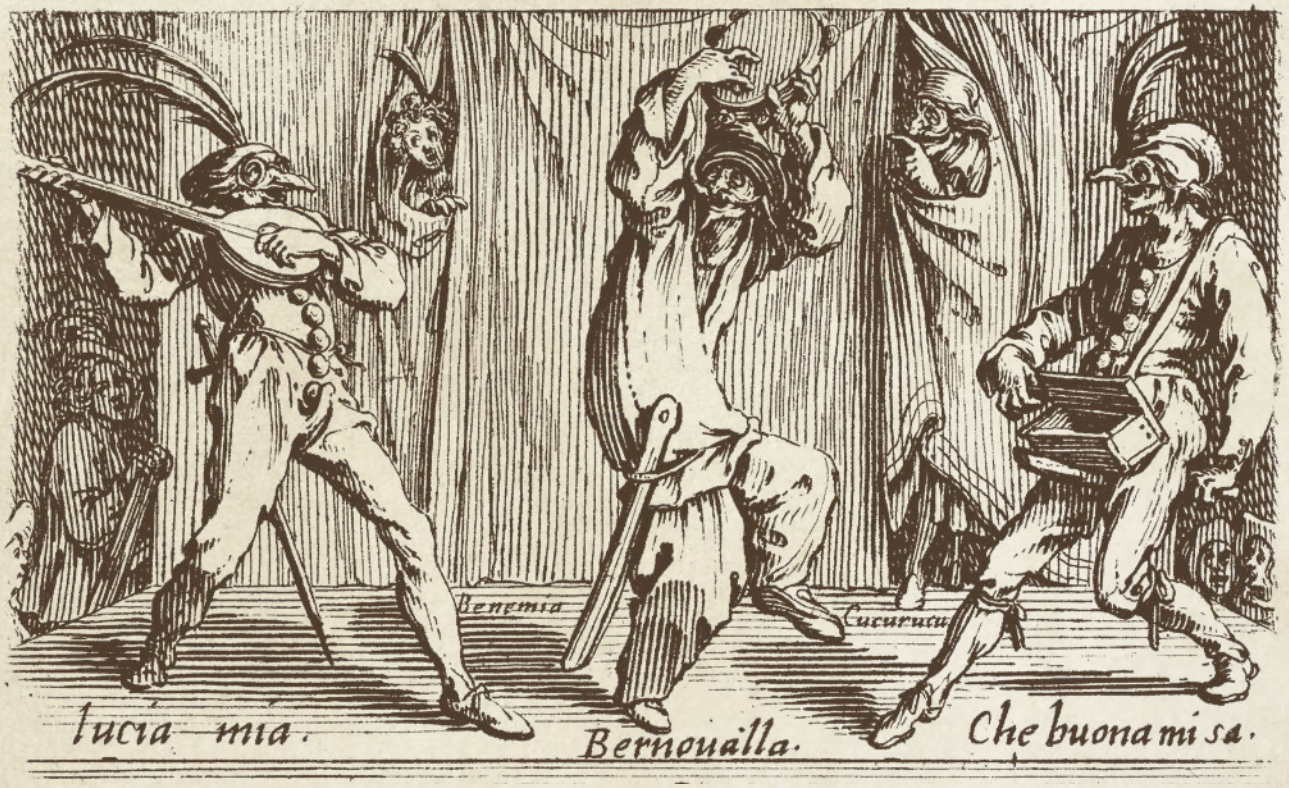
Al ritorno dai propri lavoretti, spesso le canaglie si trovano con un'abbondanza di denari e soldoni in tasca.

Alcuni di essi investono queste sudate ricompense in redditizie attività, altri li donano ai bisognosi o si comprano cavalcature ed equipaggiamento migliore per le avventure successive. Altri, infine, li vanno scialacquando a destra e a manca in bettole, sale da gioco, scommesse, profezie e bagordi di ogni genere.

Cosa può accadere in quest'ultimo caso?

Quando una canaglia decide di utilizzare 1 settimana di Sbraco per darsi ai Bagordi deve innanzitutto trovare un luogo idoneo, poco lontano dal Covo:

- In un villaggio si possono dilapidare in Bagordi 5-10 mo a settimana.
- In una cittadina si possono dilapidare 10-20 mo a settimana.
- In una città maggiore si possono dilapidare 20-50 mo a settimana.



Dopo aver deciso la cifra, questa va cancellata dai propri averi. Poi il giocatore lancia 1d20 e somma al risultato la Nomea della canaglia:

d20	Risultato
1	*Buttate fuori questo sacco di letame!* Ti hanno completamente derubato e spogliato di qualsiasi cosa possedessi, abbandonandoti in un fetido rigagnolo. Inoltre, i birri ti trascinano via nel pubblico ludibrio e ti gettano in gattabuia. Cancella tutti i tuoi oggetti comuni e i Cimeli che ti portavi dietro. Inoltre, per farti tirare fuori di galera senza troppe conseguenze, hai usato un Favore.
2	*Mamma! C'è qualcuno nudo nella stalla!* Ti hanno completamente derubato e spogliato di qualsiasi cosa possedessi. Lo so, non è una bella situazione, ma poteva andare peggio... Cancella tutti i tuoi oggetti comuni e i Cimeli che ti portavi dietro.
3	*Certo! Solo il tempo di prendere il borsello...* Qualcuno ti ha tagliato via la borsa, con tutto quello che c'era dentro.
4	*Senti come puzza questa feccia!* Ti fai una pessima fama nei dintorni, di molesto ubriacone, donnaiolo e compagnia disonorevole. Durante il prossimo tiro per i Rischi del Mestiere devi aggiungere 5 al totale del gruppo.
5	*Chiedo scusa, non volevo versargliela addosso.* Hai scatenato la rissa più spaventosa che si fosse vista in città negli ultimi anni. Tu, i tuoi sconosciuti avversari e i tuoi ancora più sconosciuti alleati avete letteralmente distrutto una Bettola. Devi pagare un'altra volta la cifra che hai dilapidato o Sfascio di Bettole Aggravato (30 mo) verrà aggiunto alla lista delle tue malefatte.
6	*Tutto sul mio conto!* La situazione ti è sfuggita di mano e sei riuscito a dilapidare in una sola notte il doppio del previsto. Se non possiedi abbastanza denaro, hai contratto dei debiti e un'accusa di Insolvenza (per un numero di mo pari al debito) verrà aggiunta alla lista delle tue malefatte.
7	*Secondino! Ancora un po' di quella sbobba, di grazia.* I tuoi schiamazzi notturni hanno attirato le guardie. Tu e quelle canaglie con cui stavi cantando sguaiatamente "L'uccellin della comare" siete finiti in galera. Devi pagare 2 mo o rimanere in prigione per altri 3 giorni, e a quel punto tutti si accorgeranno della Taglia che pende sulla tua testa.
8	*Un'offerta che non puoi rifiutare.* Un pericoloso malvivente del luogo ti ha seguito tutta la notte, coprendo i tuoi debiti e offrendosi di pagare per te. All'inizio sei stato compiaciuto di questa cosa (recuperi la somma dilapidata), ma adesso hai un debito nei suoi confronti. E lui ha un favore da chiederti.
9	*Ehi tu, porco, levale le mani di dosso!* Quella che sembrava una laida donnaccia, si rivela essere la sussiegosa moglie di un funzionario del Duca-Conte, che non gradisce le tue attenzioni verso la consorte. Il potente individuo farà di tutto d'ora in poi per ostacolare i tuoi interessi e facendo di tutto per mandarti al bando o in galera. Aggiungi 2 a tutti i prossimi tiri per i Rischi del Mestiere a cui partecipi.
10	*Amore! La colazione è pronta!* Al mattino scopri di avere sposato una persona del posto e a quanto pare l'unione risulta confermata dal Credo. Magari la cosa non è così brutta come credevi... ma se per caso già stai pensando di abbandonare il tetto coniugale ricorda che si tratta di una vera e propria malefatta!
11	*Come osi, vile marrano?* Mai litigare da ubriachi. Prima di poterti dedicare al prossimo lavoretto, ti aspetta un duello al primo sangue con il figlio del Conestabile. Forse è meglio farsi sconfiggere senza troppo clamore...
12	*Questo posto è un vero mortorio!* Nonostante le tue pessime intenzioni, vanno tutti a letto presto e nessuno ti dà retta. Riesci a dilapidare solo metà della cifra prevista.
13	*Tu, tu, tu e tu... e anche tu!* È stata la notte brava più devastante della tua vita. Tutto come da programma. Complimenti! Per tutto il prossimo lavoretto, considera un +1 alla tua Nomea.
14	*E questo che diavolo è?* Ti ritrovi in tasca l'atto di proprietà di una cosa chiamata "Vecchia Babbiona". Per quello che ne sai, potrebbe essere una vacca, un ronzino, la mappa di un tesoro, una magione fuori città o quella bagnarola a vela ancorata al porto. In alternativa, puoi aggiungere 1 Cimelio ai tuoi averi.
15	*Che cosa hai detto di voler essere, tu?* Un giovane non proprio in gamba ha deciso di diventare tuo tirapiedi, per imparare da te come si vive l'avventura.
16	*... e poi è entrata una marionetta vestita da scimmia...* Serata epica! La più colossale rassegna di nefandezze, dissolutezze e cialtronerie che tu abbia mai visto. C'erano donne, narghilè, botti usate come piscine, maiali, pappagalli e un caimano. Per tutto il prossimo lavoretto, considera un +2 alla tua Nomea.
17	*Oh, ecco il mio caro amico!* Un estroverso pezzo grosso della città ti ha preso in simpatia quando siete scappati dal bordello in fiamme, saltando via sui tetti. Adesso, questo influente personaggio è ben felice di ricambiarti un favore.
18	*Prendo la vecchia!* Una serata splendida, a base di eccessi e turpitudini. Il mattino dopo ti rendi conto che quella che credevi un'attempata baldracca era davvero la ricca baronessa che diceva di essere. E ha pagato tutto di tasca propria. Chissà per quale motivo, ti ritrovi il sedere arrossato e nel borsello la cifra che avevi deciso di dilapidare più un'ulteriore pari quantità di monete.
19	*Non ho mai visto tanti assi in un solo mazzo!* Hai giocato a tutti i tavoli della città e vinto e perso intere fortune. Alla fine della nottata ti ritrovi in tasca 4 volte la cifra che avevi deciso di dilapidare, in aggiunta a tutto quello che possedevi già.
20+	*Per Donna Lama, questa città sembra l'anticamera dell'Inferno!* Contagiata dal tuo inesauribile entusiasmo, l'intera città cede alla rivoluzione che le imponi. Per una notte il vino scorre a fiumi, i bordelli sono pieni, le piazze gremite di gente ubriaca e felice. Una notte che non verrà dimenticata mai più! E in tutta la confusione sei riuscito anche a non tirar fuori un soldo... Recuperi il denaro che avevi dilapidato e considera permanentemente la tua Nomea come di un livello superiore.

Denaro ed Equipaggiamento

Su e giù per le carrarecce del Regno girano molte valute, vecchi conii, monetaglia pezzente e pezzi di scambio. Per chi non si vuole fare troppi problemi, le monete sono sempre le stesse del regolamento base: monete d'oro, d'argento e di rame, con lo stesso valore d'acquisto e gli stessi prezzari di sempre. Chiamatele seguendo il tipo di metallo usato, e passa la paura... unica differenza: nel Regno il platino non si vede neanche con il cannocchiale e l'electrum non lo sanno neanche pronunciare. Al posto dell'electrum in *Brancalonia* c'è il ferro, con lo stesso valore di quello.

In generale, dunque, le monete di valore più basso sono in rame: paccottiglia buona solo per comprare uova al mercato e genericamente dette ramini, spicci o piccioli (a Zagara, per esempio).

10 spicci di rame (mr) valgono 1 denaro d'argento (ma). Sulle monete d'argento si basano gli scambi più importanti e comuni, e ogni regione del Regno batte i propri conii. Nel Regno delle Due Scille si chiamano taralli, in Penumbria baiocchi; fiorini, trisceli e zecchini rispettivamente in Torrigiana, Quinotaria e Vortigana. Marche è il nome che prendono in Spoletaria, sesterzi in Alazia, bissoni in Galaverna e Pianaverna, e lire in Falcamonte.

Comunque si chiamino, il peso e il valore di tutti questi denari è grossomodo analogo.

Come abbiamo detto, l'electrum non esiste, e al suo posto abbiamo il soldo di ferro (mf); 5 monete d'argento corrispondono a 1 soldone di ferro. Se questo vi sembra strano è perché non avete visto le monete: quella d'argento e quella d'oro sono piccole e sottili, mentre quelle di ferro sono grosse come medaglie e vengono anche dette soldoni o petecchioni, visto quanto pesano.

Infine le monete d'oro, quelle che il popolo chiama gransoldi (mo). Alcune città coniano zecchini e fiorini d'oro, altri usano pesi e ponderi del vecchio conio draconiano o altro. Anche in questo caso, tuttavia, grossomodo 1 moneta d'oro vale sempre come 10 d'argento.

Non ci capite nulla? È normale... neppure la gente del Regno!

Equipaggiamento scadente

In *Brancalonia*, gli oggetti comuni costano come sempre, secondo i più comuni listini di prezzi. Tuttavia, la disponibilità di denaro delle canaglie è in genere molto più bassa e spesso queste avranno a disposizione solamente equipaggiamento scadente. Oggetti e servizi scadenti sono malamente realizzati e offerti da imbroglioni e cialtroni. Hanno un aspetto poco affidabile, un gusto poco invitante o un odore ambiguo, e sembrano pronti a cadere a pezzi al primo utilizzo.

Gli oggetti scadenti hanno un costo inferiore rispetto a quelli standard, solitamente un decimo del prezzo.

Strumenti

Quando si utilizza un oggetto o uno strumento di qualità scadente in una prova, è possibile incorrere in qualche inconveniente. Il Condottiero può scegliere di volta in volta quali effetti applicare in base alla situazione e all'oggetto. Inoltre, se la prova viene fallita di 5 o più, l'oggetto si rompe.

Armi

Quando un personaggio effettua un attacco con un'arma scadente e il risultato del dado è 1, l'arma si smonta, e tutti i tiri successivi subiscono svantaggio. Questo effetto dura finché il personaggio non usa un'azione per sistemarla.

Armature

Queste armature cadono a pezzi, letteralmente. Ogni volta che un personaggio viene colpito con un 20 naturale, un pezzo di armatura vola via e la sua CA cala di 2. Nel caso un personaggio impugni uno scudo, questo sarà il primo a volare di mano. L'effetto dura finché il personaggio non recupera i pezzi perduti e usa un'azione per sistemarli.

Cavalli, monte e animali

Quando si effettua una prova, se il risultato del dado è un 1, l'animale si azzoppa e non è più in grado di proseguire per 24 ore. Un animale scadente si muove inoltre a una velocità di 3 m inferiore rispetto a un animale comune dello stesso tipo.

La Magia Scadente

Le componenti magiche sono costose e rare, per questo le genti del Regno capaci di lanciare incantamenti e miracoli usano solitamente una versione scadente della vera magia. Questo spesso porta a incidenti e stravaganze, che hanno influito sulla reputazione della magia, tacciata di imprevedibilità e bizzarria, oltre che di ciarlataneria appannaggio di pezzenti, maghi da operetta e iettatori di campagna.

Gli effetti causati dall'uso di componenti e materiali scadenti si riflettono sull'aspetto delle magie ma non sul loro funzionamento pratico. Per esempio, un famiglio evocato con componenti scadenti potrebbe avere un aspetto buffo o grottesco; una palla di fuoco potrebbe lasciare un odore di uova marce.

Tutto il resto

Per tutto ciò che non è elencato precedentemente, la qualità scadente si manifesta in innumerevoli modi differenti, ed è impossibile creare un effetto per ogni situazione. Quando un personaggio usufruisce di qualcosa di scadente, il Condottiero utilizza uno dei seguenti effetti in maniera consona alla situazione:

Piccolo incidente. Un inconveniente buffo e senza conseguenze.

La difficoltà aumenta. Se viene effettuata una prova con una CD questa aumenterà o diminuirà in maniera sfavorevole.

Malfunzionamento. La natura scadente porta a un malfunzionamento imprevisto.

Danneggiato. Dopo l'uso l'oggetto si danneggia e necessita di essere riparato prima di poterlo utilizzare di nuovo.

Non funziona. Se l'oggetto è consumabile o con un numero limitato di utilizzi (per esempio fiale di acido, ampolle di acqua santa o pozione di guarigione), tira 1d6: solo con un risultato di 4 o più l'oggetto funziona normalmente, altrimenti è una fregatura malfatta e viene sprecato.

Inconveniente antipatico. Uno spiacevole inconveniente, come una Faretra che perde 1d4 munizioni trasportate durante un viaggio, o durante un passaggio in nave tutte le Razioni si sono inzuppate a causa di una infiltrazione d'acqua e diventano immangiabili.

Equipaggiamento Contraffatto

Il Regno è noto per le sue merci contraffatte: documenti e conio falso girano più che quelli veri, reliquie e opere d'arte taroccate hanno interi mercati di vendita al dettaglio e all'ingrosso, la stessa capitale di Alazia, Porto Patacca, prende il nome dalle fregature che qui si rifilano agli ingenui, e ogni oggetto o servizio che appare in gioco può essere Contraffatto.

L'Equipaggiamento Contraffatto ha 3 caratteristiche fondamentali:

- **Sembra molto conveniente:** costa infatti in genere il 50% del corrispondente Oggetto secondo i prezzari ufficiali. Alla sospettosa domanda degli acquirenti, il venditore spesso prova a giustificarsi dicendo che è stato regolarmente rubato o è "di seconda mano" (che poi è la stessa cosa). Ma non è vero quasi mai: è semplicemente contraffatto!
- **Esteticamente sembra Equipaggiamento comune:** l'Equipaggiamento Contraffatto non causa malus alle reazioni sociali come quello Scadente (vedi riquadro qui accanto).
- **Funziona come quello Scadente:** a parte il suddetto malus alle reazioni sociali, l'Equipaggiamento Contraffatto condivide gli stessi problemi e causa gli stessi svantaggi della sua versione Scadente.

Oggetti falsi, taroccati e contraffatti

Come già detto, qualsiasi cosa nel Regno potrebbe venire falsificata, taroccata e contraffatta, secondo le regole che trovate subito qui sopra.

Ci sono tuttavia degli oggetti di Equipaggiamento speciali, che nascono già direttamente falsi e sono soggetti a opzioni ulteriori.

Attenzione però: falsificare documenti, reliquie, monete e opere d'arte è una malefatta bella e buona, che potrebbe aumentare di parecchio la Taglia delle canaglie!

Documenti falsi

Un qualsiasi tipo di documento falso, da una bolla di trasporto a un invito a una festa o evento. Se esaminati con attenzione, è possibile capire che si tratta di documenti falsi con una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 (CD 15 in caso di Documento falso di qualità Scadente).

Mappe false

"Avete voluto pagare così poco per una mappa?
Adesso non vi lamentate!"

- Mastro Fabio Perfidia, Cartografo ducale di Tarantasia -

Create da grandi falsari e artisti, queste mappe possono avere molti usi e creare incredibili inganni. Si dice che nel Regno ve ne siano molteplici, che girano di mano in mano ingannando i più sprovveduti.

Oggetti di pregio falsi

Il Regno è la patria di virtuosi e artisti di ogni genere, tra i migliori di Occasia, e molti di costoro girano per il Regno a dipingere quadri e scolpire statue per i più ricchi signori, disposti a spendere capitali incredibili per le loro opere. Attorno a queste ultime, il mercato dei falsi e delle copie ha una diffusione colossale.

Patenti di Nobiltà

Con questi documenti di araldica è possibile fingere la propria appartenenza alla Nobiltà. Funzionano esattamente come i più comuni Documenti falsi, se non per il fatto che costano molto di più a causa dei numerosi accorgimenti necessari, della cartapecora filigranata e dei sigilli reali tarocchi da dover impiegare.

Reliquie false

Dopo secoli di frodi e fregature, è impossibile persino per le canaglie più carismatiche piazzare l'ennesimo pezzo di stinco di santo mezzo rosicchiato dai cani a un campagnolo credulone o a un pio monaco. Per creare una falsa reliquia che si rispetti oggi servono perlomeno castoni d'oro e argento, qualche pietra dura incassata nella montatura, o un reliquario di velluto e cristallo. Fatto questo, l'unico limite per l'imbroglio è il cielo!

Equipaggiamento Scadente e reazioni sociali

Oltre a tutti gli effetti spiegati sopra per i diversi tipi di equipaggiamento, chi si serve di oggetti e servizi scadenti potrebbe incorrere nel disgusto, nel fastidio, nella diffidenza e nella riprovazione di notabili e pezzi grossi. Quando una canaglia usa in maniera evidente abiti, armi, servizi, armature, cavalcature, oggetti d'avventura, intrugli, pozioni o componenti di incantesimi scadenti di fronte a persone altolocate o benestanti, queste ultime vedranno la canaglia sempre e comunque come un inaffidabile pezzente da quattro soldi. Il Condottiero può applicare dei malus di -1 o -2, o infliggere svantaggio, alle relative prove di Carisma.

Oggetti falsi, taroccati e contraffatti

Nome	Costo
Documenti falsi	10 mo
Mappe false	10 mo
Oggetti di pregio falsi	30 mo
Patenti di Nobiltà	25 mo
Reliquie false	30 mo

Equipaggiamento e Creazione del Personaggio

Alla creazione dei personaggi, tutto l'equipaggiamento assegnato è da considerarsi scadente, a meno che non specificato diversamente. Inoltre, le monete conferite dal Background o da eventuali tiri per la ricchezza di partenza delle classi vanno considerate monete d'argento (ma).

Nuovo Equipaggiamento

Armi e Armature

Forcone d'Arme

Il forcone è uno strumento usato per la raccolta di fieno, paglia, letame e terriccio. Per la fatica che spesso si fa nell'utilizzarlo viene spesso colloquialmente chiamato anche "porcone". La versione "d'Arme" è più costosa, e pensata espressamente per alternare il lavoro nei campi con la difesa dei granai contro banditi, lupi e predoni.

Lingua del Mattatore

Questa lunga e flessuosa frusta di pelle viene usata dai mattatori di Penumbria per tenere a bada le bestie e compiere acrobazie incredibili.

Speciale: Può essere utilizzata per aiutarsi in una prova di Atletica o Acrobazia, disponendo di vantaggio. Permette anche di usare Addestrare Animali al posto di Intimidire nelle prove contro bestie.

Schiavona

Spada con un'elaborata guardia a gabbia metallica, ottima sia negli affondi che nei colpi di taglio.

Scudetto

Questo piccolo scudo da parata porta le insegne della città di appartenenza ed è un vanto per chi segue il gioco del Calcio Draconiano.

Araldica del Calcio Draconiano: conferisce +1 alle prove di Carisma nei confronti degli abitanti della città alla quale lo scudetto è consacrato.

Zappa d'Arme

La zappa è un glorioso strumento contadino, diffuso e utilizzato con maestria dai campagnoli di ogni parte del mondo. Assieme alla Spada costituisce uno dei simboli del Regno. La versione "d'Arme" è più costosa, e pensata espressamente per alternare il lavoro nei campi con la difesa dei granai contro banditi, lupi e predoni.

Equipaggiamento d'Avventura

Sella della donzella in pericolo

Inventata dalla brigantessa Cinquina d'Oltrefossa per insegnare agli incauti che non vi sono donzelle in pericolo nel Regno. Tramite un comodo meccanismo nascosto in questa sella particolare è possibile far cascare lateralmente la persona che la usa, ponendola in una situazione di apparente difficoltà.

Tramite lo stesso portentoso meccanismo la sella torna al suo posto, permettendo di tornare a cavalcare normalmente.

Effetto: Quando il personaggio monta su questa sella ed effettua una prova di Carisma (Inganno) per fingersi in difficoltà, dispone di vantaggio.

Nuove Armi

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Forcone d'Arme	3 mo	1d10 perforanti	3 kg	Due Mani, Pesante
Lingua del Mattatore	4 mo	1d4 taglienti	1,5 kg	Accurata, Portata, Speciale
Schiavona	15 mo	1d8 perforanti o taglienti	1,5 kg	-
Zappa d'Arme	2 mo	1d6 taglienti	2 kg	Versatile (1d8)

Nuove Armature

Nome	Costo	Classe Armatura (CA)	Forza	Furtività	Peso	Proprietà
Scudetto	5 mo	+1	-	-	1,5 kg	Speciale

Equipaggiamento d'Avventura

Nome	Costo	Peso
Sella della donzella in pericolo	30 mo	10kg

Intrugli

La gente del Regno ama preparare e consumare distillati, tinture, tonici e intrugli di ogni genere, specialmente se illegali e realizzati con strumenti di fortuna: dai frati erboristi che dedicano intere camerate alla più sofisticata e attenta preparazione, ai montanari che si fanno il Richiamino nelle stalle, accanto ai ricoveri dei somari.

In ogni caso, le formule speciali degli intrugli garantiscono loro ottime proprietà aggiuntive che altri liquori e balsami non hanno.

Per la comodità dei pastori e dei viaggiatori, gli intrugli vengono spesso conservati e venduti in comode fiasche di coccio, di metallo o di vescica di capra.

Gli intrugli rimangono stabili per una settimana, dopodiché perdono i proprie effetti speciali rimanendo semplici bevande e distillati.

Acquamorte

Una delle grappe più forti del Regno, colpisce come una coltellata nelle viscere ed è altrettanto gustosa.

Effetto: Quando un personaggio beve questo distillato, recupera 1d4+1 punti ferita e deve superare un tiro Salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenato per 1 minuto.

Afrore di Servatico

Fango di pelo di cinghiale, muschio di sottobosco, sgrassatura di scroto di muflone e acqua di pozzanghera di foresta.

Effetto: Quando un personaggio si cosparge di questa tintura prodigiosa, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Addestrare Animali). A causa delle componenti disgustose, il personaggio subisce tuttavia anche svantaggio nelle prove di Carisma. Gli effetti dell'intruglio terminano dopo 1 ora.

Cordiale Biondino

Il torcibudelle che fa impazzire le donzelle: un celebre tonico limpidissimo, che per sapore non conosce rivali tra pozioni magiche, aperitivi e farmacopedie.

Effetto: Quando un personaggio beve questo intruglio recupera 1d4+1 punti ferita e riduce di 1 il suo livello di indebolimento. Inoltre, per 8 ore il personaggio ignora gli effetti di indebolimento e guadagna ispirazione.

Estratto di Fandonia

La Fandonia liquida è una sostanza iridescente e cangiante, che si dice venga prodotta direttamente nel Paese della Cuccagna.

Effetto: Quando si consuma una fiala di Estratto di Fandonia si diventa soggetti agli effetti del Fato Padrino: la mediocrità sfugge alla Fandonia e il Fato Padrino ricerca gli estremi (vedi *Macaronicon*). In caso di una prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza, se il tiro del d20 fornisce come risultato un 18, 19, 20, il tiro è considerato un successo, (o nel caso di un tiro per colpire un colpo critico).

Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 1, 2 o 3, il tiro è considerato un fallimento. La durata dell'effetto è solitamente casuale (1d4 ore). Sotto gli effetti dell'estratto, tutti i colori divengono cangianti e tutti i suoni più dolci e melodici. Per questo motivo chi la assume subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione), e -5 alla Percezione Passiva.

Tabella degli Intrugli

Nome	Peso	Costo
Acquamorte	0,5 kg	3 mo
Afrore di Servatico	0,5 kg	3 mo
Cordiale Biondino	0,5 kg	12 mo
Estratto di Fandonia	0,5 kg	10 mo
Fuoco d'Aspromonti	0,5 kg	25 mo
Grattachecca del Cocito	0,5 kg	3 mo
Infernet Malebranca	0,5 kg	3 mo
Intruglio della Forza	0,5 kg	5 mo
Panacea dei Fieronzi	0,5 kg	20 mo
Presenzio	0,5 kg	20 mo
Richiamino	0,5 kg	1 mo

Fuoco d'Aspromonti

Questa grappa dalla gradazione fuori scala viene realizzata dalla distillazione dei celebri peperoncini rozzi di Piccadora. La sua potenza estrema si dice possa resuscitare i morti.

Effetto: Se viene fatto bere a una creatura morta entro l'ultimo minuto, quella creatura torna in vita con 1 punto ferita e diventa incapacitata per 1 ora. *Ristorare inferiore* rimuove la condizione di incapacitato. Questo distillato non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.

Grattachecca del Cocito

Nota specialità alaziale, la grattachecca è una grappa fortemente alcolica, tenuta sempre gelata grazie a una componente arcana di contrabbando che proviene dalle profondità delle rovine di Plutonia: alcune gocce dell'infernale lago ghiacciato Cocito. Purtroppo questo ingrediente causa lo stesso problema nel corpo del bevitore.

Effetto: Quando un personaggio beve questo distillato, diventa pallido, bluastro e continui brividi gli corrono lungo la schiena. Il gelido effetto protegge dalle alte temperature e il personaggio dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Inganno), per fingersi malato.

Gli effetti del tonico durano 48 ore, al termine delle quali il colorito del personaggio torna al suo stato naturale.

Infernet Malebranca

La ricetta di questa infernale acquavite proviene da alcuni distillatori malebranche di Galaverna, una famiglia resa ricca e celebre grazie a questo ritrovato, che utilizza anche zolfo e sali amari tra gli ingredienti.

Effetto: Quando un personaggio beve questo distillato, vampe di calore lo colgono dall'interno, la pelle diventa rubizza e barba, capelli e sopracciglia prendono una tinta vagamente rossiccia.

Questo effetto protegge dalle basse temperature e qualunque prova per appurare l'identità del personaggio viene effettuata subendo svantaggio, Gli effetti del tonico durano 48 ore, al termine delle quali il la peluria torna del colore normale.

Intruglio della Forza

Secoli orsono l'impero draconiano aveva conquistato tutto il territorio dell'attuale Frangia, eccetto un piccolo villaggio, che continuava a resistere grazie a - si dice - una pozione di vischio, menta, radici, fiori di campo, vino rosso, sale, pepe, olio di roccia, estratto di barbabietola e datteri. Aggiungere astice, pesce fresco e fragole o melograno per dare un piacevole retrogusto.

Effetto: Quando un personaggio assume questo intruglio, dispone di vantaggio alle prove di Forza e la sua capacità di trasporto raddoppia. L'effetto dell'intruglio termina dopo 1 ora, o se il personaggio fallisce una prova di Forza.

Panacea dei Fieronzi

Bollitura di cetosella, cicoria, zolfone, malva, finocchio, tutto insieme. Bere a digiuno: ti ribolle dentro come sciacquare una botte, poi per lo dietro ti esce uno gran foco... e sei guarito!

Effetto: Quando un personaggio assume questo intruglio può rimuovere una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato. L'effetto del tonico può affaticare il fisico di chi lo beve. Il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento.

Presenzio

Anche chiamato "la Fata Nera", è un distillato da sempre proibito in tutto il Regno, per le sue potenzialità dirompenti e innaturali. Ha un retrogusto di liquorizia e scorzanera, e si beve sciogliendo dei sali di antimonio nel bicchiere da un apposito cucchiaio bucato.

Effetto: Quando una creatura beve questo distillato, ottiene la capacità di contattare mentalmente uno spirito di un sapiente defunto da tempo o qualche altra misteriosa presenza paranormale. Contattare questa entità può spossare o perfino sconvolgere la mente. Quando il personaggio beve questo distillato, effettua un tiro salvezza su Intelligenza con CD 13. Se lo fallisce, subisce 4d6 danni psichici e diventa pazzo finché non completa un riposo lungo. Finché è pazzo, non può effettuare azioni, non capisce ciò che dicono le altre creature, non sa leggere e dice solo parole senza senso. Un incantesimo Ristorare Inferiore lanciato su di lui termina questo effetto.

Se supera il tiro salvezza, può porre all'entità un massimo di 3 domande. Il Condottiero risponde a ogni domanda con una parola, come "sì", "no", "forse", "mai","irrilevante" o "ignoto" (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Se una risposta di una sola parola può risultare fuorviante, il Condottiero può invece fornire una breve frase come risposta (per esempio "Vattene all'Inferno").

Richiamino

Un celebre distillato officinale spesso realizzato da monaci e religiosi. Alcuni lo chiamano anche "Cinquerbe", perché in teoria sarebbe un Centerbe ma di questi tempi anche con le erbe si va al risparmio...

Effetto: Quando un personaggio beve questo distillato, può ripetere un tiro salvezza contro malattia o veleno.

Intrugli Scadenti

Se realizzati con strumenti o ingredienti scadenti, anche gli Intrugli finiscono per essere altrettanto scadenti. In questo caso, al momento dell'uso, chi li consuma tira 1d10 e ottiene anche uno dei seguenti inconvenienti:

d10	Inconveniente
1	**Tanfo nauseabondo.** L'intruglio è inutilizzabile e bisogna buttare via anche il contenitore.
2	**Truffa.** L'intruglio sembra proprio a posto e presenta l'odore e il sapore corretti, ma non ha alcun effetto speciale.
3	**Odore cattivo.** L'alito e il fetore delle canaglie non sanno mai di rose. Dopo aver assunto questo intruglio peggioreranno.
4	**Flatulenza tonante.** Qualcosa nell'intruglio ha fermentato causando rumori di pancia molesti.
5	**Pesantezza.** L'intruglio ha effetto, ma durante il prossimo riposo breve il personaggio non riesce a riposare a dovere e non ottiene i benefici del riposo.
6	**Miracolo di San Crosta.** Tutte le vecchie ferite del personaggio cominciano nuovamente a cicatrizzarsi creando uno spiacevole effetto di prurito. Il personaggio è incapacitato per 1 minuto, poiché dovrà assolutamente grattarsi senza sosta.
7	**Coma intruglico.** Dopo 1 minuto dall'ingestione dell'intruglio, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti cade privo di sensi per 1d4 minuti.
8	**Macchie e petecchie.** La pelle del personaggio si riempie di macchie e bozzi inquietanti, che dureranno per 1d4 giorni.
9	**Avvelenamento.** Il personaggio è avvelenato fino al termine di un riposo breve o lungo.
10	**Visioni mistiche.** Il personaggio è incapacitato per 2d4 minuti; nello stesso periodo di tempo è in grado di comprendere la Lingua Ignota e sembra conversare con esseri invisibili.

Ciarpame Magico

Non potete neppure immaginare la quantità di chincaglieria arcana, paccottiglia magica, cianfrusaglie stregate e bigiotteria sacra che si trova in giro per il Regno. Ecco, qualche esempio di questa roba, da inserire nei vostri lavoretti come ricompense speciali, tesori e ritrovamenti fortunati.

Anello del desiderio estinto

Anello, non comune (richiede sintonia)

Questo anello magico della moderazione aiuta a combattere il fascino dei vizi e le tentazioni. Quando il personaggio fallisce un tiro salvezza per resistere a un effetto che impone la condizione affascinato, può invece scegliere di superarlo.

Arma lunatica

Arma (qualsiasi), comune (richiede sintonia)

"Spada lunare? Paisà, mi sono sbagliato! Volevo dire Lunatica! Nessun rimborso!"

Quando il personaggio effettua una attacco con quest'arma magica e ottiene 1 al tiro per colpire, l'arma cambia e diventa un'arma differente casuale (il Condottiero sceglie quale).

Bacchetta del due su tre

Bacchetta, non comune (richiede sintonia)

Esistono vari tipi di bacchette del due su tre, ognuna capace di un diverso tipo di trucchetto magico. Il personaggio che la impugna può usare la bacchetta per lanciare il trucchetto infuso in essa. Dopo che il personaggio ha usato la bacchetta, deve tirare 1d6: con un risultato di 1 o 2 la Bacchetta non funziona più fino al termine di un riposo breve.

Briglie di San Sirio il Draconiano

Reliquia, raro

Qualunque cavalcatura equipaggiata con queste briglie perde la qualità scadente e ottiene +3 metri al movimento. Chiunque cavalchi la creatura dispone di vantaggio alle prove per rimanere in sella. Se un personaggio usa queste briglie durante una Giostra dei Poveri effettuerà le prove disponendo di vantaggio.

Calice del cantiniere

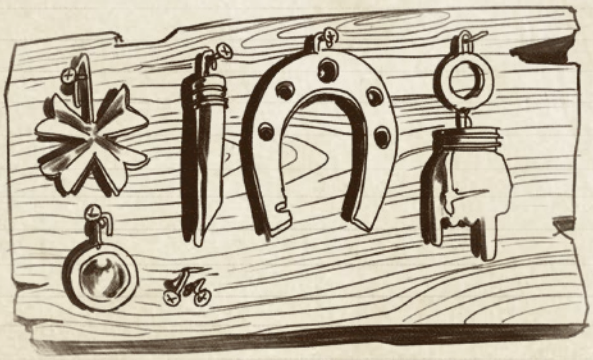
Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Qualunque sostanza versata in questo calice, dopo averla fatta ruotare, annusata e assaggiata con aria concentrata, viene purificata da veleni o malattie.

Cannocchiale del belvedere

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Quando guardi un bersaglio tramite il cannocchiale puoi lanciare l'incantesimo Ingrandire/Ridurre ma il personaggio non può scegliere quale effetto applicare che invece viene generato casualmente tirando 1d6: con un risultato di 1, 2 o 3 il bersaglio viene ridotto, mentre con 4, 5 o 6 viene ingrandito. Dopo aver usato l'oggetto magico per lanciare l'incantesimo, non funziona più fino al termine di un riposo lungo.



Giranello magico
Anello, molto raro (richiede sintonia)
Questo anello possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Finché il personaggio indossa l'anello, può lanciare dall'anello gli incantesimi seguenti, spendendo il numero necessario di cariche (CD 13 del tiro salvezza): *amicizia con gli animali* (1 carica), *capanna* (2 cariche), *trova cavalcatura* (2 cariche) o *banchetto degli eroi* (3 cariche).

Il pelo perduto del lupo
Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)
Questa pelle di lupo magica permette al personaggio di usare un'azione per lanciare l'incantesimo *metamorfosi su se stesso* per trasformarsi in un lupo feroce. In forma di lupo feroce mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Il vello non può essere riutilizzato in questo modo fino al tramonto successivo.

La Zappa di Scippo
Arma (zappa), leggendaria (richiede sintonia)
Nonostante sia magica, questa zappa +1 è comunque di qualità scadente.

La Spada di Scippo
Arma (stocco), leggendaria
Nonostante sia magico, questo stocco +1 è comunque di qualità scadente.

Le Armi di Scippo *(richiede sintonia)*
Per entrare in sintonia con quest'arma, il personaggio deve essere in sintonia con la Zappa di Scippo. La sintonia termina se il personaggio perde una delle due armi.
Se il personaggio impugna entrambe le armi, queste diventano +3, perdono la qualità scadente e contano come leggere.

Posate di San Mangio
Reliquia, raro
Qualunque cosa un personaggio mangi tramite queste posate diviene commestibile e viene considerato al pari di una Razione ma non ne cambia però il sapore. Se un personaggio partecipa a una Gara di Mangiate usando queste posate ottiene un modificatore di +5 a ogni tiro.

Pugnale del terrore
Arma (pugnale), comune (richiede sintonia)
Quest'arma forse maledetta, non sembra voler nuocere alle persone e per qualche ragione sconosciuta è in grado di urlare avvertimenti a chi viene attaccato da essa. Quando il personaggio effettua un attacco contro un umanoide, il pugnale urla in Volgare:

"CORRI! TI VUOLE PUGNALARE, CORRI!"

Randellone di San Cagnate
Arma Reliquia (randello pesante), leggendaria (richiede sintonia)
Questo incredibile randello pesante +2 è pregno del sangue di innumerevoli immondi colpiti a morte da San Cagnate in persona. I colpi inflitti da quest'arma ignorano qualunque resistenza ai danni. Quando il personaggio ottiene un 20 a un tiro per colpire con quest'arma, il bersaglio cade a terra prono.

Scudo biscottato
Armatura (scudo), comune (richiede sintonia)
Quando il personaggio che imbraccia questa protezione subisce un colpo critico, lo scudo si distrugge in tanti pezzi ma il proprietario non subisce alcun danno dall'attacco. I frammenti dello scudo non possono essere ricomposti, ma diventano di biscotto commestibile, equivalenti a 2d4 Razioni.

Trattato noiosissimo del Regno di Fandonia
Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)
Se il personaggio entra in sintonia con questo oggetto, può usarlo come libro degli incantesimi e richiede la metà del normale costo delle componenti, per trascrivere nuovi incantesimi. Chiunque altro provi a leggerlo, lo vedrà invece come un trattato noiosissimo e di nessuna utilità.

"A dirtel tosto, io non credo più al nero ch'a l'azzurro
ma nel cappone, o lesso o vuogli arrosto
e credo alcuna volta anco nel burro
nella cervogia, e quando io n'ho, nel mosto
e molto più nell'aspro che il mangurro;
ma sopra tutto nel buon vino ho fede
e credo che sia salvo chi gli crede"

- Canto popolare dei Morganti -

Cimeli

I Cimeli sono oggetti insoliti e privi di alcun valore commerciale, che possono appartenere alle canaglie all'inizio delle loro imprese, possono essere presi ad altri perdigiorno a seguito delle risse come fossero un Trofeo (vedi a pag. 56), o possono essere trovati in giro in cento occasioni. Consigliamo di assegnarne uno per canaglia alla creazione del personaggio.

Per essere tale, un Cimelio deve:

- Avere un valore economico nullo e nessuna utilità concreta. In genere non si può rivendere.
- Essere originale. Un Cimelio non può essere scadente o contraffatto, o se lo fosse non cambierebbe comunque nulla.
- Essere talmente bizzarro e particolare da non poter essere confuso con altro. Ogni Cimelio è unico.

Ogni Cimelio può essere usato, UNA E UNA SOLA VOLTA, per un qualche effetto sorprendente e imprevedibile ad arbitrio del proprietario, purché abbia un qualche senso logico accettabile. Usare un Cimelio in questo modo può offrire Ispirazione a un personaggio oppure offrire un vantaggio narrativo simile. Per esempio, un'inutile chiave da postribolo che la canaglia potrebbe aver trafugato come ricordo alla tenutaria di un sordido lupanare dopo una notte d'amore, potrebbe un giorno, anni dopo, adattarsi perfettamente allo scrigno nascosto nel castello di un Orco. *"Ehi, lo sapevo che mi avrebbe portato fortuna…"*

Ecco una tabella per generare casualmente dei Cimeli o per trarne spunto nel creare i vostri.

	Cimeli
1	**Una splendida zappa.** Davvero un ottimo strumento, in buone condizioni e di eccezionale qualità.
2	**Stivali spaiati di Belgaratto.** Una coppia di stivali, diversi per colore, misura e foggia. Paradossalmente, entrambi gli stivali calzano perfettamente ai piedi della canaglia.
3	**Il Cappello dell'Ammazzasette.** Un cappellaccio sdrucito a tesa larga, all'uso dei bravi, su cui qualche pallone gonfiato ha ricamato a lettere d'oro le parole "Ammazzasette Seminarovina".
4	**Coda di cane essiccata.** Un vecchio talismano imbalsamato.
5	**Due di schiaffi.** Una carta da Minchiate su cui qualche burlone ha disegnato sopra due palme aperte.
6	**Scherza coi fanti.** Un breviario umoristico scritto a mano, che raccoglie battute molto comuni nelle caserme.
7	**Lascia stare i santi.** Un breviario religioso scritto a mano, che contiene formule e informazioni su tutti i Santi del Regno.
8	**Mamiononmami.** Un fiore essiccato con un solo petalo rimasto attaccato. Nessuno sa però se l'ultimo petalo indica un amore non corrisposto o meno. Vuoi davvero scoprirlo?
9	**Un dente umano nero.** Non annerito o marcio: completamente nero come se fosse d'ebano o di carbone.
10	**Treccia della Befana.** Una treccia realizzata con i capelli di una strega morta sul rogo.
11	**Copricapo di latta del Sor Mentecatti.** È solo una scodella, ma nessuno ha il cuore di dirlo.
12	**Incisivo Firulante.** Un dente di morgante grosso come un uovo di gallina. Ha un buco dovuto alla carie, e soffiandoci attraverso produce un suono simile a quello di un'armonica.
13	**Dentiera del giudizio.** Un malassortito insieme di denti neri, marroni e gialli.
14	**Penna dell'uccello gazolbinello.** Una lunga penna caudale screziata di verde, bianco e bronzo. Si dice renda meravigliosa la grafia di chi la adopera. È però molto fragile e si consuma dopo un solo utilizzo.
15	**Ramaiolo di zia Marcolfa.** In rame, comodo per bere dalle fontanelle.
16	**Frizzi e lazzi.** Un borsello pieno di foglietti con su scritte battutacce da osteria. Da usare con cautela.
17	**Barattolo da lucciole con inserti di vetro.** Le lucciole illuminano e consumano poco, ma sicuramente non sono una lanterna; si dice rischiarino i sentieri fatati.
18	**Due palle.** Proprio due sfere di metallo magnetizzate, che spesso girano su loro stesse.
19	**Mantellaccia de' sorci verdi.** Una cappa lacera e maleodorante, fatta di pellicce di topo e curiosamente verdastra.
20	**Forbice Monolama di Falcamonte.** Di fatto, un coltello dozzinale, ma proclamarlo Forbice Monolama di Falcamonte è molto più tonante e gratificante.

21	**Piede di Forco.** Il dito nero di una celebre Taglia Forte, impiccato durante una notte di novilunio. È nero e bitorzoluto, quasi mummificato.
22	**Siero della Verità.** È solo grappa, ma di quella forte come acqua ragia.
23	**Le scarpe dei Sacripanti.** Famose per il tacco davanti; misteriosamente considerate utili per andare in salita.
24	**Grangetto dei Turchini.** Un bottone di metallo con una zigrinatura al centro. Alcuni mercanti lo accettano come moneta di poco valore. Torna sempre in tasca del proprietario.
25	**La contessa.** Un vecchio neo finto che qualche arcizia arcicontessa usava per apparir più elegante e altolocata. Per qualche strano motivo, anche se finto, il neo è peloso. Chissà che uomini importanti avrà baciato.
26	**La rontina.** Un oggettino metallico, un po' corto un po' lungo, leggermente attorcigliato ma dritto. Dà l'impressione di poter entrare in ogni giuntura, ma se uno ci prova sia di dritto che di rovescio non entra in nulla. Chissà a cosa serviva?
27	**Cuscino di piume d'orca.** Un cuscino rotondo e molto duro, imbottito dei peli delle gambe di una terribile orchessa.
28	**Ciondolo con ciocca di capelli in argento.** Reca l'iscrizione "il mio vero amore". Contiene lana di capra.
29	**Scatoletta da cucito.** Cinque aghi, un ditale, tre rocchetti di filo (bianco, rosso, blu), tre bottoni scompagnati.
30	**Bracciale zigano.** Una fascia in argento, finemente cesellata, con una iscrizione illeggibile all'interno.
31	**Fiasca bucata.** Una fiasca ricavata da una zucca, con un vistoso foro sul fondo; incisa sulla superficie interna c'è una mappa.
32	**Cornetto di corallo.** Ha le dimensioni di un mignolo di un adulto, in corallo rosso; dicono porti fortuna.
33	**Cavatappi delle meraviglie.** Un classico cavatappi a spirale, col manico di legno lucido; stappa solo le bottiglie di vino buono, quelle di vino cattivo esplodono.
34	**Mazzo di carte bucate.** Un comune mazzo di carte da gioco; tutti gli occhi delle carte figurate sono stati forati con un chiodo. Giocare controluce con un gonzo permette di barare con estrema facilità.
35	**Anello in argentone con sigillo.** Il sigillo è abbastanza generico da potersi adattare a qualunque casata o corporazione; ha uno scomparto segreto, grande quanto un fagiolo.
36	**Clessidra tascabile.** Due ampolle di cristallo riempite di sabbia bianca; l'etichetta dice "cinque lassi" ma in realtà sono sette.
37	**Liuto "Figlio di Ghibba".** Costruito in legno di fanfaluco, è in grado di memorizzare fino a otto canzoni una volta suonate, ma non ha alcuna intenzione di farlo.
38	**Coppa del nonno.** Una coppa metallica proveniente da Zagara, ideale per il sorbetto.
39	**Petardo Fischione.** Un classico per le feste, emette un lungo sibilo e poi un gran botto.
40	**Uovo da rammendo.** Un uovo di legno utile per rammendare calzini e altri indumenti. E se fosse di fanfaluco? Che animale mai ne uscirebbe?
41	**Trappola per topi.** Un classico dell'ingegnosità umana; armata con formaggio, permette di acchiappare un topo non troppo sveglio.
42	**Lettera di presentazione.** La lettera identifica il portatore come agente del Conte Notte, e autorizza il portatore a ottenere servizi, provviste o denari a credito fino a 200 monete d'oro. Il Conte Notte vorrà essere rimborsato.
43	**Padella dello scudiero.** Una padella di ferro, col fondo traforato, utile per cucinare caldarroste sul fuoco e utilizzabile come scudo piccolo; non protegge dalle frecce.
44	**Scatola musicale tascabile.** Girando la manovella, suona "Le belle donne di Tauringa".
45	**Sigillo del gran siniscalco di Costantinapoli.** Simbolo del potere e del prestigio del siniscalco; un grossolano falso, utilizzabile come schiaccianoci.
46	**Grattaschiena.** Una manina d'avorio montata su un manico di legno d'ebano lungo due spanne; utile per grattarsi la schiena.
47	**Ritratto del bevitore di vino.** Un classico di Teomondo Scrofalo; c'è una possibilità su 1.000 che sia l'originale, che tuttavia ha lo stesso valore delle 999 copie.
48	**La rotolarella.** Un rotolo di spago composto da decine di pezzi di spago di diversa lunghezza legati assieme; lunghezza totale: cento piedi.
49	**Parrucca gentilizia.** In autentico crine di cavallo, acconciata secondo la moda di cinquanta anni or sono.
50	**Ventaglio di seta di Serindia, portato dall'oriente ai mercanti di Vortiga.** La seta è un po' sbiadita, ma la fattura è di pregio.

La Condotta

Bentrovati, Condottieri: voi avete l'arduo compito di arbitrare e coordinare quella cricca di braccia rubate all'agricoltura che sono i vostri *giocatori*. Questo capitolo è dedicato a voi, e contiene dritte, informazioni utili e qualche tabella per gestire e arricchire i dietro le quinte dei lavoretti e semplificare la vostra parte del gioco al tavolo.

Rispetto a quanto viene già suggerito e spiegato ai Game Master nel regolamento base, aggiungiamo soprattutto consigli e materiale specifici per *Brancalonia*, ma potete fare comunque sempre riferimento alla vostra esperienza e a ogni sorta di contenuto e spiegazione che insegnino a condurre, arbitrare e narrare il gioco.

Spaghetti Fantasy

Se avete già sfogliato questo *Manuale di Ambientazione*, vi sarete fatti un'idea di cosa contraddistingue *Brancalonia* rispetto alle altre ambientazioni.

Noi suggeriamo di creare e inserire nelle vostre sessioni delle atmosfere, delle situazioni, degli incontri, dei lavoretti e delle trovate di gioco che abbiano questi aspetti, più o meno marcati:

- **Low magic** – Molti aspetti e regole di questo *Manuale di Ambientazione* parlano chiaro: il Regno è un luogo dove eventi prodigiosi e soprannaturali possono essere all'ordine del giorno, ma il livello di magia e potere a disposizione della gente comune e dei personaggi è quasi sempre bassissimo. Alcune canaglie avranno delle formule e delle preghiere da usare ogni tanto, ma solo l'ingegno, le capacità pratiche e un piano astuto possono portare alla risoluzione dei lavoretti.
- **Tono scanzonato** – *Brancalonia* è un setting volutamente cialtronesco, pecoreccio, picaresco e frescaccione. Molti personaggi sono macchiettistici e molte situazioni paradossali, citazionistiche e umoristiche. Questo non vuol dire che il gioco debba scadere nel demenziale, anzi!, ma l'approccio consigliato è sempre quello ironico e leggero, e magari un po' sboccato. I personaggi di *Brancalonia* non si prendono mai troppo sul serio, e nemmeno fanno lo stesso con la vita, la morte, la religione e l'amore. È tutto un gioco delle parti, una grande commedia.
- **Tragedia e Commedia** – Una delle caratteristiche del fantasy all'italiana è un approccio tragicomico ai grandi temi e dilemmi della vita: come nei nostri film e libri di genere, la vita è amara, ma va presa con un sorriso; magari si finisce sul patibolo, ma con un'ultima battuta per sto 'moriammazzato del boia che è pronto a farci la festa; "Biondo, lo sai di chi sei figlio tu?"
- **Zappa e Spada** – La vita quotidiana nel Regno si basa sulla banalità del lavoro di contadini e pescatori, artigiani e mercanti, ambulanti e pastori, attorno ai quali si aggira una malnutrita popolazione di pezzi grossi, religiosi, uomini d'arme, notabili, mendicanti, ciarlatani, intrattenitori e imbonitori. Tutto il resto è un di più, qualcosa di talmente trascurabile che se non esistesse nessuno se ne accorgerebbe. Considerate sempre come gira il mondo da queste parti e cercate di trasmettere il contesto terra-terra dell'ambientazione.
- **Niente soldi per gli effetti speciali** – Quando siete in dubbio su come descrivere le vostre scene o non sapete quali elementi, mostri e personaggi inserire nelle sessioni, questo consiglio può darvi un'idea delle atmosfere del gioco. Immaginate di essere sul set di un film spaghetti fantasy e di non avere soldi per gli effetti speciali: cosa fate entrare in scena? Comparse straccione, caratteristi riciclati, fondali naturali o miserabili villaggi di provincia, campagne abbandonate, qualche vecchio rudere dell'impero sullo sfondo, magia da quattro soldi e mostri che si vedono e non si vedono… se iniziate a descrivere il mondo di gioco in quest'ottica, avrete carpito perfettamente il colore e le atmosfere del Regno.
- **Verosimiglianza** – Il Regno è un insieme di regioni che cerca di essere verosimile nei suoi aspetti sociali, economici, giuridici, bellici, naturalistici e culturali. Dopotutto noi crediamo fortemente che il fantastico, per essere avvincente, deve essere credibile, e che il verosimile debba essere il vero dell'arte. Ciò non significa che il Regno sia un luogo "realistico" o storicamente accurato… ve ne sarete già accorti! Tuttavia, ogni cosa che accade in gioco e ogni reazione all'agire dei personaggi dovrebbe essere improntata principalmente a criteri di verosimiglianza e coerenza interna.
- **Fantasy di Menare** – Anche la menanza ha il suo posto d'onore in *Brancalonia*, ve ne sarete già accorti. Come nei migliori film italiani di genere, scazzottate, schiaffoni e spadate la fanno da padrone in molti lavoretti pubblicati, ufficiali o meno. Le regole per la rissa servono proprio a restituire quelle atmosfere, senza che ogni mischia in cui i personaggi si trovano finisca in un bagno di sangue. Questo concetto del fantasy manesco si narra sia stato ideato dai farabutti di Ignoranza Eroica: in *Brancalonia* lo abbiamo ripreso e, in parte, modificato.
- **Granguignolesco** – Alcune zone di *Brancalonia* sono ottime per giocare un fantasy granguignolesco ed estremo, grimdark, horror, macabro e paradossale. Parliamo della Penumbria, dove il livello di violenza e orrore è molto più alto di quello del resto del Regno e il fantasy di menare diventa rapidamente fantasy di sbudellare. Anche in questo caso, tuttavia, molti altri punti di questo elenco sono validi: ironia amara, low magic, zappa e spada e niente soldi per gli effetti speciali…

L'atteggiamento al tavolo

Quello che succede nelle vostre sessioni private è naturalmente solo cosa vostra, ma *Brancalonia* e Acheron Games hanno delle linee editoriali, tematiche e di comportamento che vogliamo condividere con voi, e che valgono per il gioco organizzato e per tutti gli eventi, le sessioni e i canali ufficiali, patrocinati e accreditati.

Violenza in gioco: Nell'immaginario Regno si combatte, si usano armi, si feriscono e percuotono animali e persone, ma è sconsigliato indulgere inutilmente in situazioni o descrizioni efferate. Molti avversari e nemici possono essere semplicemente "sconfitti", catturati o messi in fuga senza che questo tolga nulla alle dinamiche di combattimento, magia e avventura del gioco. Uccidere o torturare altri individui, anche per legittima difesa, rende soggetti alla Giustizia del Regno e fa aumentare le Taglie delle canaglie. Perfino tra i Fratelli di Taglia ci sono dei precisi codici di condotta per chi versa o vuole versare sangue di birri, altre canaglie o comuni popolani. E chi esagera rischia di diventare Infame o diventare preda di Equitaglia.

Tematiche di carattere sessuale: Come da lunga tradizione di genere, scene piccanti, situazioni amorose e cliché del romance e del pecoreccio sono benvenute in *Brancalonia*, ma il focus del gioco sono avventure, cialtronate e imprese fantastiche.

Discriminazione e campanilismi: In un mondo dove vanno in giro topi parlanti, fate onnipotenti, diavoli dell'Inferno e marionette sboccacciate, ogni etnia, razza, classe, mestiere, background, origine, provenienza, lingua, cultura, sesso, genere, religione, stato socio-economico e preferenza alimentare dei personaggi, anche la più bislacca, è rispettata con un'alzata di spalle. Qualsiasi popolano, bandito o nobile incontrato dalle canaglie non farà altro che insultarle dalla testa ai piedi, attribuire loro epiteti ingiuriosi e prenderle in giro per i loro tratti e la loro natura. Ma tutto questo avverrà senza vero odio o disprezzo, solo per spirito campanilistico, burla e sfottò: è la natura degli abitanti del Regno. Né la giustizia, né i pezzi grossi, né i Fratelli di Taglia discriminano o giudicano davvero qualcuno per com'è fatto... al limite lo faranno per come si comporterà...

Nel Regno vige l'uguaglianza: non conta nulla nessuno.

Gli unici che davvero vengono discriminati sono gli intolleranti, i prepotenti e quelli che si atteggiano a grand'uomini... il dileggio e il fastidio verso di loro è sempre generalizzato.

In generale, *Brancalonia* è un setting che per temi e contenuti ci piacerebbe vedere adeguato a un'audience di giocatori dai 13 anni in su.

La regione più adeguata alle vostre partite

Come potrete facilmente capire dai lavoretti presentati in questo manuale (al capitolo 6) e dalla descrizione delle varie regioni del Regno (al capitolo 5), le atmosfere di gioco che potete ricreare nelle vostre sessioni di *Brancalonia* sono tante quante le contrade del Sinistro Stivale, i suoi mari e le sue isole. La Torrigiana è un luogo intriso di fandonia, punteggiato da luoghi fantastici e contraddistinto dalle burle e dalle supercazzole che i suoi abitanti si scambiano ogni giorno. Il Falcamonte è un paese incentrato su tenzoni cavalleresche e nobili ideali, la Vortigana è una terra di mercanti senza scrupoli, sicari e navigatori, mentre Alazia, Volturnia e Spoletaria sono in mano a banditi e armate mercenarie. Potete usare la Penumbria e il Mare Mostrum per le vostre avventure più grimdark ed estreme, oppure dedicarvi all'esplorazione dei Sette Mari e Mezzo con la Balorderia, i bucatinieri, gli zigani o i pirati dei Cariddi.

Alla fine della descrizione di ogni regione, il paragrafo dedicato ai lavoretti tipici che vi si possono trovare dovrebbe aiutarvi espressamente a trovare le atmosfere che fanno maggiormente al caso vostro.

Sbraco e Lavoretto: Furfante Perfetto

Come già detto a pag. 43, il modo migliore di gestire avventure e campagne di *Brancalonia* è tramite la banda e gli incarichi che i capibanda di volta in volta affidano alla Cricca.

Potete modificare e sovvertire questo approccio come volete, ma considerate che la maggior parte dei lavoretti pubblicati o in pubblicazione funzioneranno con questa logica: le canaglie sono inviati dal loro capobanda a destra e a manca a far danni. È lui che trova loro gli incarichi, li spedisce dal committente, incassa la ricompensa anche per loro, condivide con loro il Covo e i suoi Granlussi. Al loro ritorno, in attesa dell'incarico successivo, ci si può dedicare alla fase di Sbraco. Se siete particolarmente precisi e bravi, ogni lavoretto potrebbe essere giocato nei limiti di una singola sessione, mentre la fine e l'inizio della sessione stessa, oppure i giorni trascorsi tra una sessione e l'altra, potrebbero essere dedicati allo Sbraco e alle opzioni connesse.

Anche la sequenza ideale delle fasi di gioco: Lavoretto e Sbraco, Lavoretto e Sbraco e così via, è pensata per garantire i giusti recuperi e un comodo downtime tra un'avventura e l'altra. Non dimenticate di applicarla alle vostre partite!

Che tipo di Canaglie?

Una delle cose che il Condottiero deve rimarcare con gli altri partecipanti alle sessioni di *Brancalonia* è che le canaglie *non sono* dei criminali, o perlomeno non lo devono affatto essere per *forza*. L'elenco delle malefatte iniziali è molto chiaro: niente assassini, rapine, estorsioni, crimini di violenza, sfruttamento o reati ancor più gravi. I personaggi dei giocatori sono delle "simpatiche canaglie", dei rubagalline, dei cialtroni, dei perdigiorno, dei picari con qualche malefatta senza importanza che pende loro sul capo. Ancora meglio… le malefatte sono *attribuite* a loro, e non è detto che le abbiano compiute davvero, o che le cose siano così semplici come i birri vogliono far credere.

Come spiegato fin dal capitolo 1, le canaglie possono essere semplici ambulanti, guitti e ciarlatani da fiera, guiscardi senza gloria, vagabondi in cerca di fortuna, miracolari itineranti, cacciatori di reliquie, cavalieri erranti e spade mercenarie, cercatori di tesori e ogni altra combinazione di classe e background che venga in mente ai giocatori. Potrebbero essere anche tutti virtuosi seguaci del Credo: frati, eremiti, guardie svanziche, paladini ed esorcisti che si muovono insieme per una sacra missione. Loro *avranno l'aspetto* di canaglie, saranno trattati come canaglie, *vivacchieranno alla giornata* come canaglie, ma i loro ideali e i loro lavoretti potrebbero essere *tutto l'opposto* di quelli di banditi e briganti di strada.

La prima sessione

La prima sessione di gioco è sempre la più importante, specialmente per accordarsi sulle atmosfere, per decidere chi siano i personaggi e capire cosa vogliono fare i giocatori. Oltre al loro passato e ai loro tratti caratteriali, le canaglie dovrebbero avere un obiettivo a lungo termine, che dovrebbe essere in qualche modo condiviso per tutta la Cricca: il più semplice e diffuso di questi obiettivi è "realizzare il Colpo Grosso che tutti ambiscono e ritirarsi per sempre su un'isola del Mar di Zaffiro a fare la bella vita per il resto dei propri giorni". Dopo aver creato i personaggi secondo il regolamento base e le opzioni dei personaggi del capitolo 1 di questo manuale, ricordate che è necessario ancora stabilire Malefatte, Taglia e Nomea dei personaggi, e assegnarli a una banda ben precisa, con tanto di Covo, Granlussi e capobanda.

Le canaglie possono anche scegliere il nome della propria Cricca e decidere in cosa questa sia specializzata, il che facilita il compito del Condottiero quando si tratta di capire che tipo di lavoretti assegnarle.

L'introduzione alla campagna del capitolo 6 e i primi due episodi della medesima possono fornire l'avvio ufficiale alle imprese della Cricca, un Covo e un capobanda adeguati, oppure fungere da esempio per sviluppare la vostra alternativa.

Per convenzione, all'inizio delle loro imprese, si presume che le canaglie si conoscano tra loro, abbiano dei pregressi e formino una Cricca affiatata, ma naturalmente potete variare a piacimento questa impostazione.

Le Canaglie e la giustizia del Regno

Le regole per le Malefatte, le Taglie e la Nomea, assieme ai Rischi del Mestiere, gli Eroi di bassa lega e il Riposo della Canaglia, non servono solamente per caratterizzare le canaglie e dare al Condottiero delle opzioni aggiuntive di cui tenere traccia.

Il loro scopo è soprattutto quello di spingere il gioco verso delle dinamiche diverse da quelle di altre ambientazioni, ufficiali o meno. In *Brancalonia*, i mostri che girano sono pochi e la vita quotidiana dei personaggi è fatta di avversari mondani, banditi, birri e rivali umani, mentre il contesto sullo sfondo tende al low fantasy e alla verosimiglianza. Andarsene in giro a combattere contro campagnoli, guardie e briganti, fare a pezzi decine di persone comuni in un'avventura, o centinaia nel corso di una campagna, risolvere tutto con le armi e il sangue, poi riposarsi ogni notte, recuperare le forze e cambiare città per non essere rintracciati, è qualcosa che in *Brancalonia* non dovrebbe funzionare.

Nelle città e nelle campagne del Regno, la legge è spesso ingiusta, contorta e applicata alla bell'e meglio. Ma c'è. E le canaglie vi si devono attenere, oppure imparare a rimanere costantemente fuori dalla soglia di attenzione dei birri e dei pezzi grossi. Persino gli altri membri della loro banda, il loro capo e l'intera istituzione dei Fratelli di Taglia non vogliono che le canaglie facciano il bello e il cattivo tempo in giro, o che suscitino troppa attenzione: il segreto per essere lasciati in pace nel Regno è compiere i propri lavoretti senza farsene accorgere, non pestare i piedi alle guardie o ai pezzi grossi, ed evitare di versare del sangue inutilmente. Le risse e le regole implicite del loro "galateo" hanno esattamente questa funzione. E anche il fatto che le energie e le possibilità dei personaggi vengono recuperate prevalentemente alla fine dei lavoretti, durante lo Sbraco, dovrebbe mettere in allarme i giocatori su quanto sia pericoloso snudare le armi in giro o causare tafferugli. Invece, se le lame non vengono mai estratte e nessuno ci rimette la pellaccia, come nelle risse, tutt'al più la malefatta di cui possono essere accusati è "disturbo della quiete pubblica", un affare di cui i birri non hanno quasi mai intenzione di occuparsi.

Fratelli di Taglia, Cani Sciolti e Infami

La prima regola dei Fratelli di Taglia è che non si parla mai dei Fratelli di Taglia.

Ah, no, quella era un'altra organizzazione. I Fratelli amano invece bullarsi e raccontarsi l'un l'altro le peggiori panzane, e chiacchierano continuamente di cosa combinano le altre cricche e bande in giro per il Regno. È proprio così che nascono e si diffondono le Nomee delle varie canaglie.

Le leggi interne a cui i Fratelli di Taglia si devono attenere sono altre, e si basano principalmente sull'obbligo di evitare le Tre Infamie:

1. **Tradire gli altri Fratelli.** Un Fratello non fa mai la spia su altri Fratelli e non li vende ai birri o ai Cacciatori di Taglia, neppure per salvarsi dalla prigione; un Fratello non riscuote denaro per soffiate, testimonianze o Taglie, a meno che non si tratti di Infami.
2. **Compiere crimini efferati.** I Fratelli sono canaglie, non assassini e si muovono sempre nell'ambito del "criminalmente corretto". Mai indulgere in efferatezze, aggressioni e torture, mai colpire indifesi, far violenza a inermi, anziani, bambini e bisognosi, o persino tormentare inutilmente animali, marionette o altri esseri senzienti.
3. **Fregare la propria banda.** Non si cerca di fregare la propria banda o il proprio capobanda; o perlomeno, lo si dovrebbe fare il giusto, senza mai esagerare. Non si imbroglia sui pagamenti, non si ruba dalle casse del Covo, non si nascondono segreti importanti né si suscitano guerre tra bande o con i birri, e i debiti contratti con la banda devono essere saldati.

Chi compie queste infamie perde lo status di "Fratello" e viene considerato, appunto, un Infame. Vendere, combattere, catturare o consegnare un Infame ai birri o ai Cacciatori di Taglia, o persino provare a toglierlo di mezzo "alla vecchia maniera" *non è proibito*, anzi, *è incoraggiato* dagli altri Fratelli. Gli Infami incrinano infatti il mutuo accordo di non interferenza tra birri e canaglie su cui si regge il Regno, e sono un pericolo e un fastidio per tutti i Fratelli. Gli Infami non possono essere accolti in nessun Covo, non dovrebbero in alcun modo poter sfruttare i Favori e i Granlussi di nessuna banda. Capobanda e canaglie che dovessero aiutare gli Infami potrebbero incorrere a loro volta nell'Infamia. La maggior parte degli Infami sono anche Cani Sciolti, ma potrebbero anche riunirsi in cricche o intere bande.

Cacciatori di Taglia

Mentre i birri raramente hanno la forza e l'organizzazione adeguata per occuparsi dei Fratelli di Taglia, prendendosela in genere solamente con i poveracci o con gli Infami più efferati, il nemico più implacabile delle canaglie sono i Cacciatori di Taglia. Questi investigatori, vigilanti, mercenari e persecutori sono indipendenti dal potere delle regioni e hanno fatto della riscossione delle Taglie il loro mestiere. Un mestiere che è molto pericoloso quanto remunerativo, perlomeno se si vanno a perseguire canaglie di un certo peso.

I Cacciatori possono avere qualsiasi background e appartenere a qualsiasi classe o razza, possono anche essere ex canaglie, ma devono ottenere una speciale Licenza per operare e ogni loro attività è coordinata da Equitaglia. Possono raccogliere soffiate, pagandole adeguatamente, o trattare con dei popolani per aver consegnato un qualche ricercato a un prezzo di compromesso, per poi riscuotere la Taglia per intero nelle Cancellerie del Regno. I Cacciatori di Taglia sono soggetti alla legge e non hanno i privilegi dei birri, ma spesso sul loro operato si chiude un occhio. O due. Per sempre. Rappresentano un po' per la giustizia quello che gli Infami sono per i Fratelli, e spesso tra Infami ed Equitaglia si formano temporanee alleanze.

Malefatte che avvengono durante i lavoretti

È possibile (anzi, è molto facile), che nel corso dei lavoretti svolti durante le sessioni di gioco, le canaglie dei giocatori compiano ulteriori malefatte, o ne vengano genericamente ritenuti colpevoli.

Il Condottiero deve annotarsi durante le sessioni questo genere di inconvenienti, ma l'attribuzione delle nuove malefatte e il ricalcolo effettivo delle nuove Taglie e della Nomea avvengono al termine degli specifici lavoretti, il tempo che la lenta e farraginosa giustizia del Regno possa fare il suo corso.

Si può considerare che questo avvenga in circa 2 settimane o grossomodo durante la fase di Sbraco.

Ecco un elenco delle malefatte che possono essere attribuite alle canaglie, comprensivo delle malefatte con il relativo Valore di Taglia:

Malefatte	Valore di Taglia (in monete d'oro)
Schiamazzi notturni e disturbo della pubblica quiete, sermone non autorizzato, abbindolamento o supercazzola, offese, insulti o vilipendio	2
Adulterio o abbandono del tetto coniugale, profezia, scommessa o gioco d'azzardo non autorizzato	4
Appropriazione indebita di tesoro, artefatto, reliquia o bottino incustodito	Pari al valore del maltolto
Furto di animali o cose con destrezza, borseggio, taccheggio	Pari al valore del maltolto x2
Truffa, burla, imbroglio, ciarlataneria, furto con carisma o intelligenza	Pari al valore del maltolto x2
Bracconaggio o contrabbando di animali, mostruosità, draghi e aberrazioni, distillazione clandestina, ricettazione, vendita di oggetti contraffatti e veleni, contrabbando di oggetti rubati o non autorizzati	Pari al valore del maltolto x2
Rissa non regolamentata, vandalismo, sfascio di bettole e ricoveri	Pari al valore dei danni x2
Maleficio o fandonia molesta, finto miracolo	10
Contraffazione, falsificazione di reliquie e oggetti di pregio, documenti e monete	Pari al valore dell'originale falsificato x4
Malversazione, corruzione, insolvenza o tasse non pagate	Pari al valore del maltolto x4
Aggressione, percosse e violenza	10 per ogni episodio e persona coinvolta
Resistenza all'arresto	15
Evasione, interruzione di pubblica esecuzione	Pari al Valore di Taglia degli evasi
Tradimento, spionaggio e diserzione	20
Rapimento, estorsione, sfruttamento, minacce e ricatti	50 per ogni episodio e persona coinvolta
Maledizione maggiore, maleficio maggiore o incantesimo nocivo	50
Rapina a mano armata, saccheggio, furto con forza	Pari al valore del maltolto x8
Sedizione, rivolta, brigantaggio organizzato	100
Assassinio o arsione di marionetta	100
Strage, massacri, atti di guerra	1.000

Attenuanti e Aggravanti

Ecco anche un possibile elenco di attenuanti, varianti e aggravanti, per chi volesse stabilire delle Taglie più precise:

Attenuanti/Aggravanti	Valore di Taglia (in monete d'oro)
"Tentato...". La canaglia è stata beccata mentre ci provava.	Dimezza il Valore di Taglia
Pentito e confessato.	Dimezza il Valore di Taglia
"Istigazione a...". La canaglia non ha agito direttamente ma ha incitato altri a delinquere.	Dimezza il Valore di Taglia
"Complicità o Favoreggiamento in...". La canaglia non ha agito direttamente ma ha aiutato altri a delinquere.	Dimezza il Valore di Taglia
In Penumbria. Le leggi penumbre sono diverse dal resto del Regno.	Dimezza il Valore di Taglia, ma raddoppia i giorni di Pena (che quindi corrispondono a 4 volte il Valore di Taglia)
In Vortigana. Le leggi vortigane sono più aspre che nel resto del Regno.	Raddoppia il Valore di Taglia e di conseguenza i giorni di Pena
Contro birri, notabili e pezzi grossi.	Raddoppia il Valore di Taglia
Contro indifesi o con efferatezza.	Raddoppia il Valore di Taglia e rischia l'Infamia
"Plurimo o Reiterato". La canaglia è stata beccata alla fine di una serie di malefatte analoghe.	Raddoppia o quadruplica il Valore di Taglia
Mandante. La canaglia non ha agito direttamente ma ha ordinato ad altri di delinquere.	Raddoppia il Valore di Taglia

Equitaglia

Se le canaglie del Regno si sono riunite e si riconoscono collettivamente come "Fratelli di Taglia", anche i birri, i giudici e i Cacciatori di Taglia che stanno loro alle calcagna non sono rimasti a guardare.

Le leggi che regolano l'attribuzione delle taglie, le malefatte, i delitti e le pene del Regno sono state sancite circa un secolo fa dalla Regina Menalda. Questa avveduta regnante ha fondato tra le altre cose quello che oggi viene comunemente chiamato "Equitaglia", un contorto ed elefantiaco sistema di controllo e gestione di tutte le Taglie del Regno, delle Cancellerie e della comunicazione tra di esse, e dei Registri in cui vengono incessantemente compilate tutte le informazioni relative ai malfattori di ogni regione del Sinistro Stivale. Nonostante nel frattempo il Regno sia passato attraverso guerre civili, scissioni e conflitti di ogni tipo, per comodità e convenienza reciproca i Regi Decreti di Menalda e la stessa Equitaglia sono ancora in vigore e funzionano come indicato nella pagina seguente.

Molti non fanno ritorno dai ceppi delle galee o dai campi di lavoro, ma sono anche tanti quelli che, per successi particolari, buona condotta, amnistie e indulti, dopo qualche anno tornano regolarmente a piede libero.

Canaglie recidive che insistono in determinate malefatte potrebbero anche ricevere dei Marchi: per esempio quello del Ladro, dello Stregone, del Contrabbandiere, del Truffatore, del Reietto o dell'Assassino. In alcune regioni del Regno, le malefatte peggiori vengono inoltre punite con la morte o la mutilazione, ma in realtà la manodopera a bassissimo costo fornita dai prigionieri è talmente conveniente da sfruttare che queste pratiche sono utilizzate pochissimo.

"La mia sposa stava al fiume, messere, a lavare. Un bravo l'aggredì, la voleva... sono corso in suo aiuto... avevo il coltello... quello mi guarda con gli occhi spalancati e muore... nel cadere avrà battuto la testa... io gli ho dato solo qualche coltellata..."

- Dalla deposizione di Peonio del Menga, imputato per omicidio -

Leggi di Equitaglia
Tutte le Taglie del Regno sono riportate nei Regi Registri, conservati nelle principali Cancellerie del Regno e continuamente aggiornati tramite messi e missive ufficiali, con le variazioni alle Taglie dovute a pene scontate, pene in corso, nuove malefatte o morte del malfattore. Ogni Taglia va accompagnata a un ritratto del malfattore, alla sua descrizione fisica, e alle sue generalità.
Ogni malefatta dello stesso tipo compiuta in qualsiasi angolo del Regno è equivalente in termini di gravità, Pena assegnata e Valore di Taglia.
Ogni Taglia può essere riscossa in qualsiasi Cancelleria del Regno. A quel punto, le autorità della regione o della città in questione provvederanno a comunicare la cattura alle altre Cancellerie e a infliggere la Pena prevista al malfattore.
Chi consegna un malfattore a una qualsiasi Cancelleria del Regno, ottiene il Valore di Taglia in monete d'oro, dopo che le sue generalità siano state controllate e dopo una settimana di detenzione, per evitare illusioni o trucchetti vari. ***Nota:*** *È in questa settimana che in genere avviene la maggior parte delle evasioni.*
Se sono i birri regolarmente in servizio o altre forze dell'ordine a catturare i malfattori, verrà pagata solo la metà della Taglia.
Chi fa delle soffiate verificate che siano utili alla riscossione di una Taglia, riceve il 10% del Valore di Taglia quando questa viene pagata, detratta dal totale della Taglia. In alternativa, i Cacciatori di Taglia possono accordarsi per un pagamento sull'unghia di propria tasca, spesso della metà di quella cifra, che non può essere poi in alcun modo rendicontato o rimborsato, anche se il prigioniero dovesse fuggire.
Quando la Taglia è finalmente stata riscossa e il malfattore è ufficialmente assicurato alla giustizia, la sua Taglia rimane in essere fin quando non sconta tutta la relativa Pena, casomai dovesse evadere.
La Pena corrisponde a un numero di detenzione, gogna o lavori forzati pari a 10 volte il valore complessivo di Taglia al momento della cattura. Per esempio, se la Taglia di un ricercato è 20 gransoldi, questi dovrà scontare duecento giorni di detenzione.
Se la Pena è veramente bassa, di solito entro i 60 giorni, questa viene scontata direttamente nelle prigioni locali, oppure esponendo il prigioniero a pubblico ludibrio, gogna, frustate e amenità simili.
Se la Pena supera i 60 giorni, il prigioniero viene al momento opportuno spedito con una compagnia di altri carcerati nella regione dove ha compiuto le malefatte, ai lavori forzati o alle galee, dove sconterà il proprio debito, si spera, sgobbando come un mulo sotto la sferza di feroci aguzzini.

Leggi Non Scritte

Quello che i Regi Decreti non dicono sono le usanze arbitrarie e la pratica di esecuzione di quelle astratte prescrizioni. Dopotutto, questo è il Regno e la giustizia è amministrata con una serie interminabile di compromessi, clausole, aggiustamenti, ammorbidimenti e varianti, che tutti conoscono ma nessuno dice.

Leggi non Scritte
Se nessuno ci guadagna qualcosa da una denuncia, allora non si denuncia. E se nessuno denuncia ufficialmente una malefatta, allora non è successo nulla. La denuncia contro ignoti non esiste.
Se nessuno può accusare, riconoscere o identificare i malfattori, allora non è stato nessuno. I birri se ne fregheranno, oppure troveranno un minchione da accusare per fare contenti i pezzi grossi.
Se qualcuno vuole denunciare una malefatta, dovrà essere molto convincente, dimostrare che sia tutto vero e fornire un ritratto realistico del malfattore; altrimenti non è stato nessuno.
I birri vogliono la vita facile e sono disposti ad ascoltare chiunque dia loro una versione comoda, semplice e verosimile dei fatti; più testimoni che forniscano versioni simili verranno ascoltati e creduti.
I birri non amano essere disturbati e se la prendono con chiunque dia loro fastidio o li costringa a lavorare.
Pezzi grossi e altri birri verranno creduti e ascoltati quasi automaticamente.
Se non c'è di mezzo la violenza e non sono state snudate le armi, tutto è sempre molto più facile da ignorare.
Chi subisce una truffa è un minchione e se l'è cercata. Chi si è fatto derubare o fregare senza accorgersene è un minchione e se l'è cercata. A meno che non sia una persona importante, naturalmente.
Se la Taglia di un malfattore non è alta abbastanza, non vale la pena neppure andarlo a cercare o snudare le armi per catturarlo. Si aspetta che la Taglia si alzi e poi lo si va a catturare solo allora. Anche perché i birri ci guadagnano solo la metà... Certo, se proprio te lo consegnano, già legato e disarmato....
La soffiata ai birri è sempre gradita, ma anche loro pensano che chi la fa sia un Infame.

Creare avventure

Avete dato un'occhiata ai lavoretti del capitolo 6 e alle regioni del Regno? Siete pronti a progettare le vostre avventure o addirittura una campagna per le prossime sessioni?

Ecco alcuni consigli pratici su come sfruttare al meglio l'ambientazione e le regole di *Brancalonia*.

Atmosfere di gioco e regione di partenza

Ogni regione del Regno rappresenta un tipo diverso di atmosfera di gioco, ed è piena di spunti e trovate legate a un particolare sottogenere dello spaghetti fantasy. Nella sessione iniziale o in una eventuale "sessione zero", potrebbe essere molto utile procedere alla dichiarazione di intenti del gruppo e alla definizione del "colore" e del "sapore" delle partite.

La Cricca e il suo Capobanda

Se le canaglie sono una batteria di criminali pronti a tutto, un'allegra e spensierata compagnia di guitti, un'armata di pezzenti allo sbando in cerca di un tesoro o una squadra affiatata di cacciatori di mostri, le cose cambiano decisamente. Lasciate che i giocatori si mettano d'accordo tra loro su che tipo di Cricca vogliono essere e quali sono i loro scopi generali, poi rinforzate questa scelta presentando loro un capobanda e un Covo adeguati alla decisione. Anche i primi lavoretti assegnati dovrebbero andare grossomodo nella direzione indicata.

Alcuni avversari non si possono battere

Per alcuni giocatori potrebbe essere complesso da comprendere all'inizio, ma alcuni esseri che girano per il Regno non possono semplicemente essere battuti combattendo con armi, magie e poteri speciali delle canaglie. A meno che non mettano in piedi una banda colossale composta da centinaia di farabutti, sarà quasi impossibile per i personaggi sovvertire il potere organizzato di una regione o perfino di una città.

Allo stesso modo folletti, fate, turchini, angeli e diavoli semplicemente non possono morire, e i loro poteri e la loro natura sono qualcosa di eterno, paradossale e preternaturale. Si può sfidare un turchino a duello, imprigionare una fata o imbrogliare un folletto, esiliare un angelo fastidioso o esorcizzare un diavolo dell'Inferno, ma questi esseri, seppure battuti, semplicemente se ne andranno da un'altra parte maledicendo le canaglie ed eventualmente preparando la propria vendetta. Anche se in questi casi, i punti esperienza andranno attribuiti correttamente come per aver superato il relativo incontro, il punto è che le canaglie non dovrebbero affrontare in maniera diretta questi avversari.

Dovrebbero invece piuttosto *prenderli in giro*.

Pianificate il Colpo Grosso fin da subito

Se avete in mente di giocare una campagna, pianificate fin da subito l'obiettivo finale delle canaglie, in modo da muovere tutte le loro vicende in quella direzione: quale sarà il Colpo Grosso che chiuderà le balorde imprese della Cricca? Quale rapina, quale colossale cialtronata stanno organizzando? Un epocale furto al Morgante Dorato di Costantinapoli? L'assalto ai portavalori del Monte dei Fiaschi di Iena, per restituire il maltolto ai poveri angariati da Messer Mammona? Il ritrovamento della corona dei Re di Taglia?

Quale che sia l'obiettivo del gruppo, consigliamo di tenerlo da conto fin da subito e magari inserire ogni tanto dei richiami alla fine della campagna.

Brancalonia è un gioco che funziona molto bene se il traguardo da raggiungere rimane sempre a vista, e diventa qualcosa da portare a compimento tra il sesto e il decimo livello dei personaggi.

Generatore di Bettole

La Bettola è uno dei simboli e dei luoghi più tipici del Regno. Molte avventure iniziano e si concludono nelle Bettole, qui avvengono incontri, ci si riposa, si possono acquistare cibo e razioni, ottenere informazioni, menare un po' le mani, recuperare qualche diceria o petecchione confrontandosi in qualche gioco tipico.

A parte questo, la società intera del Regno si basa strettamente su questi ritrovi. A qualsiasi ora del giorno e della notte, chiunque abbia due monete in tasca e voglia mettere qualcosa nello stomaco, fare due chiacchiere o vedere quello che succede, va in una Bettola.

I Tenutari di questi luoghi sono spesso dei lerci fannulloni con una stanza in più da mettere a disposizione, ma a volte ci tengono davvero alla propria cucina e a servire del buon vino. Non esiste popolo al mondo, si dice, più geloso, scrupoloso e permaloso degli abitanti del Regno quando si parla di cibo, vino e ricette: solo loro sono in grado di litigare per ore sul giusto condimento della pasta alla meretriciana, sulla giusta modalità di cottura dei cibi e sugli abbinamenti tra bevande e vivande.

Per dare una mano al Condottiero nel rendere più vivida e tipica l'ambientazione, ecco alcune tabelle da usare per generare le proprie Bettole.

d8	Tipo e sottotipo (1d8 + eventualmente 1d8 aggiuntivo)
1	**Osteria:** si consumano soprattutto vini e simili, con qualche piatto d'accompagnamento. **1d8** aggiuntivo per il nome: 1 Vineria (buona selezione di vini); 2 Cantina (sotterranea, con botti da spillare); 3 Mescita (vini e vinacci locali); 4 Distilleria (birra, grappa e altre bevande); 5-8 Osteria.
2	**Locanda:** principalmente dotata di alloggi, con cene e colazioni incluse.
3	**Taverna:** niente alloggio, solo cibo, vino, giochi da bettola e risse.
4	**Lupanare:** si beve, dorme e mangia, ma la funzione principale è quella di gioco d'azzardo, spettacoli discinti e casa d'appuntamenti. **1d8** aggiuntivo per il nome: 1 Casa; 2 Casetta; 3 Casina; 4 Casino; 5 Casotto; 6 Casone; 7 Casona; 8 Casaccia.
5	**Ritrovo:** funge da base e rifugio per una o più bande del circondario. **1d8** aggiuntivo per il nome: 1 Tana; 2 Buco; 3 Covo; 4 Posto; 5 Angolo; 6 Grottino; 7 Spaccio; 8 Portico.
6	**Foresteria:** dedicata ai viaggiatori, con cibo e alloggi semplici ma ben organizzati, stalle e una piccola merceria. **1d8** aggiuntivo per il nome: 1 Rifugio; 2 Ristoro; 3 Ostello; 4 Stazione; 5 Stalla; 6 Casale; 7 Nido; 8 Antro.
7	**Pizzicheria:** ritrovo all'aperto o quasi, a volte un carrozzone aperto su un lato, senza alloggi e con cibo e vino in genere dozzinali. **1d8** aggiuntivo per il nome: 1 Frasca; 2 Norcitaneria; 3 Tripperia; 4 Mangiatoia; 5 Trogolo; 6 Rusticheria; 7 Focacceria; 8 Pasteria.
8	**Speciale:** bettola ricavata da altre strutture. **1d8** aggiuntivo per il tipo e per il nome: 1 Chiatta (è un barcone arenato); 2 Stamberga; 3 Baracca; 4 Caverna; 5 Mulino; 6 Ovile; 7 Capanno; 8 Carrozzone.

d6	Nome e Insegna (1d6 + eventualmente altri dadi)
1	del(la) **1d20** (1 Maiale, 2 Maiala, 3 Cinghiale, 4 Scrofa, 5 Sorcio, 6 Sorcia, 7 Oca, 8 Gallina, 9 Gallo, 10 Gatto, 11 Gatta, 12 Bue, 13 Vacca, 14 Capra, 15 Caprone, 16 Somaro, 17 Somara, 18 Pellicagna, 19 Pescecane, 20 Pantegano) + **1d10** (Nero, d'Oro, Rosso, Spennato, Cecato, Ubriaco, Cotto, Grasso, Sapiente, Zoppo).
2	del (**1d6**): 1 Impiccato; 2: Soldo Bucato; 3 Malaffare; 4 Infame; 5 Lurido; 6 Boia.
3	della (**1d6**): 1 Patata, 2 Gatta ignuda, 3 Maiala girata, 4 Donna baffuta; 5 Comare; 6 Brigantessa.
4	della (di) (**1d6**): 1 Mamma, 2 Nonna, 3 Zia, 4 Sorella, 5 tua Madre, 6 tua Sorella.
5	del (**1d6**): 1 Pentolone, 2 Calderone, 3 Forchettone, 4 Mestolone, 5 Cucchiaione, 6 Boccalone.
6	di – Nome del Tenutario.

"Seconda stalla a destra
Questo è il cammino
E poi dritto fino allo spezzatino
Poi la strada la trovi da te
Porta alla bettola Che non c'è..."

- Odoardo Malmorto, famoso musico del Regno -

d20	Tenutario
1	**Giovannone** "l'Animale", omaccione coperto di peli anche sui palmi delle mani, più simile a orso che a uomo.
2	**Capitan Filone Filobellico** detto "Foratrippe", ex soldato di ventura per terre e per mari. Racconta sempre di battaglie in luoghi lontani e pittoreschi che ha combattuto con eroismo (ovviamente sono totalmente inventate, era un imboscato); adora le spacconate, ma le sue devono essere sempre le più clamorose o si offende.
3	**Uffo**, detto Mangiapane, dall'alito di cipolla, spilorcio come la fame. Non si sa se per la scarsa illuminazione o se per un suo difetto alla vista, si rivolge a tutti gli avventori chiamandoli con lo stesso nome.
4	**Florestano** detto "Ferro Piuma", un pagano più largo che alto e dalle mani come vanghe, nano ma pesante di mano.
5	**Sila**, una Morgante amante del canto (anche troppo).
6	**Paganetto** e **Serafina**, coppia di anziani un po' sordi. Bassi, tarchiati e sempre intenti a litigare, sono praticamente identici e si distinguono perché lei indossa un fazzoletto in testa.
7	**Gigi,** detto "il Troione", Mattatore in pensione che parla solo in rima e non risponde a chi non fa altrettanto.
8	**Armanda**, enorme e manesco donnone. Esige dalla clientela un rispetto dell'etichetta a dir poco maniacale, punendo con schiaffi, calci e improperi qualsiasi errore di dizione, pronuncia incerta o comportamento anche solo minimamente difforme da quello di un cortigiano del Re Sòla.
9	**Ildebrando**, nobilotto decaduto a causa degli stessi vizi che ora cerca di rifilare ai poveri sventurati che entrano nella sua Bettola.
10	**Massenzio** detto "Cicuta", baffi e sopracciglia folti, noto preparatore di veleni e intrugli, anche quando dovrebbe semplicemente cucinare la cena.
11	**Sora Neta**, che parla solo urlando e chiama tutti vossignoria.
12	**Pagnocco**, una vecchia marionetta mezza crepata, accompagnata dall'anziano padre Geppo.
13	**Lupo**, detto "il Solitario"; un Selvatico che tiene una grossa spada appesa dietro il bancone, con un sole dorato sull'elsa.
14	**Madama Doré**, assieme alle sue numerose "figlie".
15	**Francisbaldo**, un vecchio tirchio che dice di avere sempre caldo e tiene il camino spento, la zuppa e la carne fredda.
16	**Drago**, figlio di Drago, un tizio segaligno con più denti d'oro che veri.
17	**Salmastra Da Vercigogna**, donna alta due metri e con braccia che possono spezzare in due un toro. Dice di essere un duca vittima di un sortilegio.
18	**Pantegone**, uno strano tizio tutto imbacuccato in un ammasso di stracci. Ogni tanto qualcosa si muove sotto i suoi vestiti e squittisce.
19	**Mirandolina**, bella, sveglia e procace, dalla battuta sempre pronta; la Bettola è frequentata dai suoi spasimanti, che a volte si mettono in ridicolo per lei.
20	**Abelarda**, una vecchietta con la crocchia, che tutti chiamano "Nonna". Gestisce il postaccio assieme al solerte Scartoffia e al nipote adottivo Spicciolo. Abelarda è rispettata e temuta per le sberle che tira anche al peggiore degli attaccabrighe.

d20	Particolarità
1	Su una delle pareti c'è un mosaico bianco e nero che, dopo attenta osservazione, si può vedere essere formato dai denti raccolti dopo le numerose risse. Il mosaico è in perenne ampliamento.
2	Si tengono risse clandestine giù nel sottoscala, a cui spesso vengono costretti quelli che non hanno da pagare.
3	C'è solo una grande tavola, ricavata dalle due metà di una quercia, dove si mangia tutti insieme.
4	Il tenutario è un capobanda e la Bettola è la loro attività di copertura.
5	Una volta per luna si svolge la classica "cavalcata del porco ubriaco", dove i più coraggiosi tentano di stare in groppa il più a lungo possibile a un maiale selvatico ben irrorato.
6	Qui si acquistano, a costo di un paio di pasti e un po' di vino, animali anziani e zoppi. Chissà poi perché.
7	Il proprietario è un razzista e non accetta nella sua Bettola (Lancia **1d8**: 1: umani; 2: dotati; 3: morganti; 4: selvatici; 5: 5arionette; 6: malebranche; 7: altra razza a cui appartiene uno dei personaggi; 8: tutte le razze tranne: ritira 1d6).
8	Vi si serve sempre un ottimo stufato di carne e verdure; ha un accesso e una sala separata per pantegani e mandragole, chissà poi perché.
9	La cucina è favolosa. Sfortunatamente costa da maledetti, per cui gli incauti che non si sono fatti bene i conti si ritrovano ai ceppi finché non hanno saldato il loro debito.
10	Quando chiude, il Tenutario lascia sempre un pezzo di prosciutto tagliato grosso e un bicchiere di vino buono nel vicolo sul retro: "Per i folletti".
11	Dietro al bancone, fanno sfoggio sette randelli ognuno dedicato a una virtù.
12	I bicchieri splendono della miglior sputazza del contado, salvo le ditate rosse.
13	Le canaglie possono sfidare i Tenutari a un Gioco da Bettola, in cui questi si dichiarano abilissimi. Se li lasciano vincere, quelli offrono da bere.
14	In questa bettola si insultano i clienti dalla testa ai piedi, come forma di attrazione pubblicitaria. Inoltre, se questi reagiscono, li si mena pure.
15	Essendo un ritrovo per carrettieri, la Bettola è rinomata per il fatto di dover mangiare tra ruote e gambe varie, nonché tra fango e letame di somaro. Si spende davvero poco e gli animali hanno paglia gratuita.
16	Grazie alla posizione, vicino a una piazza dove si tengono le partite di Calcio Draconiano, moltissimi appassionati di questo genere di rissa si ritrovano qui a fare tifo indiavolato.
17	Per un vecchio giuramento dei tenutari, i (lancia 1d12 e determina una Classe di Personaggio) che passano da qui non pagano per il vitto e l'alloggio.
18	Aperto notte e giorno. Canaglie di bande diverse usano questa Bettola come luogo neutrale, data l'affidabilità del padrone di casa, per incontri e riunioni importanti.
19	Prezzi modici, piatti popolari sopraffini e ambiente insolitamente pulito e curato. Chi lo avrebbe mai detto?
20	Il posto è decorato con pelli di animale, stoffe e oggetti provenienti da ogni parte del mondo, appartenute al tenutario precedente, che ancora oggi trascorre il tempo su un sedile defilato.

d20	Specialità della Casa
1	*Linguine "al freddo"*, un piatto di pasta lunga servita in genere con tutti gli avanzi della cucina, comprese le polpette di carne, e cotta per l'occasione. Piatto povero per eccellenza, buono solo per pezzenti e stranieri, viene chiamato così perché spesso avanza nelle teglie e sui piatti e viene consumata dai più disperati fredda e scotta.
2	*Spaghetti e bucatini al cartoccio*, perché piatti non ce ne sono.
3	*Pasta "alla meretriciana".*
4	*Grappa* e distillati di contrabbando.
5	*Vino bianco e zuppe di pesce boccalone*, con o senza coda.
6	*Uno sfilatino tutto speciale*, pane per i denti delle canaglie.
7	*Tranci di focaccia condita*, di vari gusti.
8	*Formaggio* di ogni genere, buono, buonissimo, ma fetido oltre ogni dire. Tutto in cucina è fatto col formaggio.
9	*Frittatone di cipolle e birra tenuta in ghiaccio*. Nella bettola vige il "rutto libero".
10	*Padellone di fagioli e lardo,* con abbondanza di pane. I fagioli sono in genere "uno schifo".
11	*Maccheroni all'Estrema Unzione* (nel senso che sono untissimi e talmente piccanti da provocare a volte lacrime e attacchi cardiaci).
12	*Salsicce* di ogni tipo e provenienza, anche quelle più economiche fatte dagli scarti. Solo che nessuno ha mai visto maiali entrare in cucina, né vivi, né morti, né a pezzi.
13	*Enormi bolliti* di non si sa che bestie, accompagnati da intingoli di erbe e aglio, e vino rosso talmente scuro che macchia bottiglie, bicchieri e denti.
14	*Insalata di porco*, una sorta di spezzatino di carne di maiale e verdure.
15	*Zuppa di topolini bianchi*, da leccarsi i baffi.
16	*Fantasia di Perdenza*, uno spezzatino di un qualche animale non meglio identificato, simile al coniglio.
17	*Vino rosso a damigiane*, *pane nero* e *un prosciutto* che è "un zucchero".
18	*Fritto misto*; qualsiasi cosa di commestibile gli avventori portano con sé può essere cucinato e servito gratuitamente, se si prende da bere, secondo il principio che "tutto quello che viene fritto, si può mangiare".
19	*Grigliata di carne mista*. E quando diciamo "mista", avete già capito dove si vuole andare a parare.
20	*Gamberi rossi*, *triglie alle erbe*, *lepre in dolceforte* con contorno di pollastre e galletti, e un vino scuro che colpisce come una mattonata e ti ci vuole mezza giornata a finirlo.

d20	Qualcosa da bere?
1	*Locandello*, di solito una serie di vini pessimi mescolati e tagliati con gli avanzi dei boccali.
2	*Fregnaccia,* come il *Locandello*, ma imbottigliato nuovamente e fingendo che sia di qualità.
3	*Verdicchio*: se considerate che il vino verde non esiste, potete farvene un'idea.
4	*Rosato*: abominevole miscuglione di avanzi di vini della casa rossi e bianchi.
5	*Nebbioso*, tipico della Pianaverna, lascia in bocca lo stesso sapore della foschia e delle acque del Fossa.
6	*Parassito*, vino dolce ricavato da uve marce, appassite, toccate dai vermi e già sfruttate.
7	*Moscato*, un vino bianco in cui si trovano spesso insetti morti.
8	*Schianti*, ottimo prima di una rissa e con le pappardelle al cinghiale.
9	*San Mortese*, che con la cacciagione è la morte tua.
10	*Mortefalco Rosso!* Perfetto con selvaggina e uccelli da preda!
11	*Nero Diavola*, prodotto da una celebre famiglia di Malebranche vignaioli.
12	*Troglodita di Panduria*, uno dei vini ausoni più pregiati.
13	*Montepulcioso*, un rosso possente da abbinare agli arrosti.
14	*Baraiolo*, un vino scuro che viene sepolto in bare di rovere per quindici anni, prima di essere imbottigliato.
15	*Birra Speroni*, anche questa molto diffusa in Penumbria, la classica robaccia da mercenari, disertori e imboscati.
16	*Amaro del Capro*, tipico di Penumbria, molto apprezzato da eretici e rinnegati.
17	*Amaro Averno*, il preferito dai Malebranche, che nei suoi riflessi sono a volte presi dalla nostalgia del loro passato.
18	*Fil di ferro*, distillato clandestino diffuso a Tasinnanta; ogni famiglia o quasi si fa il proprio.
19	*Malvagia*, vino liquoroso; dolce all'inizio ma dal retrogusto amaro, che ti spinge a berne ancora per rimuoverne il saporaccio.
20	*Spumante*: il vino frizzante bevuto per festeggiare colpi e lavoretti ben riusciti. Si dice che i birri tengano appositamente d'occhio le forniture di queste bottiglie per sapere chi arrestare di volta in volta.

"E benvenuti a 'sti Morganti, belli e grossi e barcollanti. E tu che sembra che stai a mori', ma dimme un po' che c'hai da di'..."

- Sor Parolaccio,
della Locanda "al Curvone" -

Strade che non vanno da nessuna parte

Il Regno è pieno di strade che non vanno da nessuna parte. Forse sono resti di antiche vie draconiane, forse sono piste di briganti, viottoli abbandonati o sentieri delle fate. Chi le ha tracciate? Cosa si rischia di incontrarci, percorrendole? Sarà vero che non portano da nessuna parte?

Questa tabella può essere utilizzata dai Condottieri per creare una versione un po' particolare di incontri casuali, dove l'incontro non è un posto, un avversario o un mostro, bensì una strada misteriosa, come ce ne sono a centinaia sparse per tutte le regioni del Regno.

d6	Tipo di strada
1	Un'antica strada lastricata draconiana dimenticata che emerge dall'erba.
2	Una pista tracciata da un qualche strano animale. Grosso. Molto grosso.
3	Un sentiero aperto da taglialegna o carbonai. O da contrabbandieri e briganti, naturalmente.
4	Una via magica, che sembra apparire e scomparire. È opera delle fate?
5	Un tratturo aperto da pastori e dai loro greggi. Le pecore conoscono sempre la via migliore.
6	Un viottolo poco appariscente.

d6	Per poterla percorrere
1	Per poterla seguire, per prima cosa bisogna notare l'imbocco, e non è affatto facile. I personaggi devono superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18.
2	La strada si trova dietro un ostacolo iniziale: un muro, un cancello, un masso. Non solo è difficile superarlo, ma non è possibile transitarvi con cavalcature e carri. I personaggi devono superare una prova di Forza (Atletica) con CD 16.
3	All'imbocco della strada c'è un "guardiano" che non intende lasciare il passo: potrebbe essere un animale feroce, un burbero contadino, un diavolo tentatore, uno spaventapasseri animato.
4	Imboccare la strada è facile, ma questa quasi subito appare e scompare tra l'erba e le fratte, e non è affatto facile percorrerla. I personaggi devono superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 17.
5	Imboccare la strada è facile, ma questa quasi subito diventa impervia da seguire, tra dirupi e asperità del terreno. I personaggi devono superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15.
6	La strada è pervasa da un qualche enigma magico o per percorrerla serve una prova o un approccio di intelligenza. I personaggi devono superare una prova di Intelligenza (Arcano o Indagare) con CD 19.

Tali strade possono apparire ai lati del percorso che le canaglie stanno percorrendo, sul retro di una bettola, a poca distanza da un Covo, ai margini di un villaggio. Non sono magiche o speciali di per sé (almeno non tutte), anzi la loro caratteristica principale è che sembrano tanto banali e trascurabili che a nessuno importa sapere dove vadano.

Ogni Strada che non va da nessuna parte ha 4 tratti distintivi, che possono essere scelti tra le tabelle seguenti oppure tirati a caso. Tutte le voci presentate sono anche e soprattutto degli spunti che il Condottiero può definire, variare o approfondire a piacimento.

d20	Cosa ci si incontra
1	Un tipico animale selvatico del luogo.
2	1d4 **birri**, a caccia di ricercati.
3	Uno stormo di uccelli paduli che volano bassi.
4	Un cianciaroccio, particolarmente ispirato.
5	Un rinoceronte da latte, abbastanza mansueto.
6	Un branco di foionchi, che spiano i viandanti da lontano.
7	Una coppia di elusivi spaturni.
8	Un lonfo, che sdilenca un poco e gnagio s'archipatta.
9	Una fantasima dolente, che chiede di ascoltare e risolvere il suo dramma.
10	Un **orco cattivo**, con un inquietante sacco sulla schiena.
11	Una **befana** dei dintorni, che ha un favore da chiedere.
12	Un folletto della zona, con un indovinello da risolvere.
13	Un postiglione tenero e untuoso come una palla di burro, una bocchina che ride sempre e una voce sottile e carezzevole.
14	Una compagnia di guitti fantasma, che eseguono ogni notte il medesimo spettacolo.
15	Un **malacoda** che attende vicino a un ponte. Il primo ad attraversare la struttura è suo per legge infernale.
16	Una Cricca di canaglie che viene nella direzione contraria. Hanno appena imboccato una strada che non va in nessun posto.
17	Una capra dal vello turchino, che cerca un concorrente per una gara di animali meccanici che si terrà di lì a poco. Purtroppo non è interessata ai personaggi.
18	Un frate marionetta che cerca di evangelizzare gli alberi.
19	Un enigmatico eremita che vive su una colonna da anni.
20	Un condottiero Inesistente, che sembra guidare a gran voce un esercito di esseri invisibili, impalpabili e silenziosi.

d20	Dove va la strada
1-10	Da nessuna parte. A volte succede. Le canaglie devono tornare indietro e hanno perso in tutto 2d4 ore di cammino.
11	Al cancello coperto di edera di una villa abbandonata.
12	Al Covo di una banda del luogo. Potrebbe essere ostile o amichevole.
13	A una dimenticata necropoli, dove sono seppelliti numerosi Patriarchi dell'Impero. Si dice che di notte si possano ricevere indicazioni e consigli magici dagli antichi aristocratici.
14	In mezzo alla Fumarea, per una via ignota a chiunque.
15	In una regione confinante: un ottimo percorso se si vuole fuggire ai birri o contrabbandare qualcosa.
16	Alla destinazione voluta, in maniera molto più veloce del previsto.
17	A un corso d'acqua navigabile, proprio in prossimità di un molo e di una bella chiatta ormeggiata.
18	A un convento di suore isolate da anni. Potrebbero essere dedite al Di Vino Amore, all'Accoglienza e al Sollievo dei Viaggiatori, a culti terribili e innominabili, alle Tredici Penitenze, oppure, naturalmente, alla Condotta Manesca.
19	Nelle Contrade Dimenticate.
20	In una valle perduta, abitata da morganti delle caverne, terrasche, bavalischi e bigatti colossali.

All'uscita del paese si dividevano tre strade: una andava verso il mare, la seconda verso la città e la terza non andava in nessun posto. Martino lo sapeva perché lo aveva chiesto un po' a tutti e da tutti aveva ricevuto la stessa risposta:
"Quella strada lì? Non va in nessun posto. È inutile camminarci."
"E fin dove arriva?"
"Non arriva da nessuna parte."
"Ma allora perché l'hanno fatta?"
"Non l'ha fatta nessuno, è sempre stata lì."
"Ma nessuno è mai andato a vedere?"
"Sei una bella testa dura: se ti diciamo che non c'è niente da vedere..."

- Don Giovanni dei Rodari -
- La strada che non andava da nessuna parte -

Piazzare delle Profezie

"Scrivi: parlerò all'orecchio di un poveraccio direttamente dalle mie mani, e a rispondermi sarà un uomo con due teschi."
Il contrabbandiere mugugnò.
Il guercio si avvicinò a tiro di sussurro. "Entro sera, la striscia del mio rasoio accarezzerà la gola di quell'uomo, che solo una volta morto ricorderà chi era. Non riceverò alcuna condanna per l'omicidio e l'inquisitore in persona mi benedirà."

Nel Regno, le scommesse sono spesso proibite e chi le prende rischia la gogna e la prigione.

Per ovviare a questo piccolo contrattempo, le canaglie di Penumbria, e da lì in poi di tutto il Regno, hanno trovato una soluzione. Loro non prendono scommesse. Prendono Profezie.

Piazzare delle Profezie è un modo – assolutamente opzionale – per le canaglie di tirare su qualche moneta in più durante un lavoretto. Una Profezia è una predizione di qualcosa che avverrà da lì a sera, al giorno dopo o ai giorni successivi, espressa in maniera enigmatica ed evocativa, o che comunque non sia facilmente comprensibile al momento di piazzarla.

Qualsiasi profeta/scommettitore può piazzare la sua profezia presso un oracolo/allibratore assieme a una puntata e riscuotere la posta in caso la sua profezia si avveri. La Cupola dei Don criminesi, in particolare i Malavita, controllano l'intero giro d'affari delle profezie penumbre.

Per prima cosa, la canaglia deve trovare qualcuno che accetti Profezie, e gli allibratori non sono molti fuori dalla Penumbria. In genere è possibile trovarli in alcune Bettole specializzate oppure nei quartieri più malfamati delle maggiori città del Regno.

Una volta trovato qualcuno a cui piazzarla, la Profezia va Formulata. Il giocatore deve scrivere la sua Profezia e consegnarla al Condottiero.

Ogni Profezia deve:

- Contenere il tempo e il luogo verificabili della sua realizzazione (per esempio, "entro sera, in Piazza Maggiore…"); profezie di difficile o impossibile verifica non saranno accettate o avranno un costo aggiuntivo alla puntata.
- Contenere da 1 a 4 elementi enigmatici, ciascuno formulato in una frase specifica e ben precisa. È necessario che ciascun elemento sia criptico nella formulazione, ma che il suo significato sia chiaro quando si realizza. Per ogni elemento enigmatico della Profezia, la quota della Profezia raddoppia la posta in caso di vincita, fino a un massimo di 4 elementi (x16).

Il Galateo del Profeta

Le Profezie sono soggette a regole di condotta molto stringenti, altrimenti non saranno decretate valide, e la discussione potrebbe risolversi a coltellate…

- Ogni elemento della Profezia deve essere enigmatico e simbolico, e non valgono maschere, trasformazioni e travestimenti. Per esempio, se si piazza la seguente Profezia: "domani all'alba un Cavallo Bianco volerà sui cieli della città". Non può essere un vero cavallo bianco volante a solcare i cieli, altrimenti la Profezia non sarà valida. Non può essere neppure qualcosa di volante con una maschera o un travestimento da cavallo. Può essere però un drago bianco su cui qualcuno sta cavalcando.
- A seconda di quanto la Profezia può sembrare semplice o illogica, l'oracolo può inoltre aggiungere o diminuire la percentuale della posta.
- La Profezia deve avverarsi in maniera incontrovertibile, con tutti i simboli finalmente compresi in maniera trasparente. Per evitare di essere accusati di frode dalle altre canaglie, in presenza di una Profezia correttamente avvenuta, nessun Oracolo negherà mai davvero di pagare la posta pattuita.

Non si possano piazzare più Profezie uguali a Oracoli diversi, e non si possono piazzare più Profezie prima che quella precedente si sia realizzata o sia stata sconfessata. Il Condottiero può anche decidere di non accettare più di una Profezia per canaglia per ogni lavoretto.

Il Regno

Le avventure delle canaglie di *Brancalonia* si svolgono in quello che tutti gli abitanti chiamano il Regno di Taglia, o più semplicemente "il Regno".

I territori della Penisola dello Stivale e delle isole vicine non sono altro che un possedimento secondario dell'Impero, ceduto come beneficio vassallatico alla Regina Menalda di Catozza cento anni fa e mai più recuperato, anche dopo che la linea dinastica dei Catozzi si fu sfaldata tra intrighi, complotti e una dozzina di pretendenti alla Corona di Ferro.

La Taglia in questione era quella sulla testa di Buemondo il Grosso di Aurocastro, che dal fondo del "Sinistro Stivale" aveva messo in piedi una confederazione di banditi, signorotti e briganti che imperversava dalla Piccadora al Falcamonte, assaltando ogni armata imperiale e rifiutando di versare tasse, decime e tributi. In cambio della testa di Buemondo, pesata si dice quaranta ponderi, Menalda ottenne la reggenza del paese per conto dello Imperatore e da allora, trascorso un secolo, tutta la penisola è di fatto fuori dal controllo altomanno... né vi è alcuno interessato a riconquistarla.

Attualmente perduta la Corona di Ferro di Menalda e indecisa l'araldica sulla successione, il Regno è suddiviso in oltre una dozzina di regioni indipendenti, a loro volta frammentate in potentati locali, feudi, contee, borghi, marche, ducati, baronie, alleanze, cavalierati, campanili e leghe commerciali, il tutto senza considerare gli indistinti confini tra i domini e le terre di nessuno tutt'intorno...

Ciascuna di queste regioni può essere teatro di lavoretti e situazioni dalle atmosfere molto specifiche, data l'ampia varietà di temi e toni che si possono utilizzare giocando a *Brancalonia*.

Storia sbrigativa del Regno

La Notte dei Tempi

Per quello che ne sanno sapienti, antiquari e professoroni, le prime popolazioni che vissero negli attuali territori del Regno erano comunità di selvatici di ogni tipo e variante, i perduti ciclopi che erigevano fortezze e mura megalitiche, e un esiguo numero di popolazioni civilizzate provenienti da oltremare. Le coste occidentali del Regno, e in particolare quelle di Torrigiana e Ausonia, erano punteggiate da insediamenti di Esperia, le coste orientali erano frequentate da navigatori pelagici e quelle delle isole dai Sidoni. Queste antichissime popolazioni furono per lunghi secoli alternativamente in accordo e in conflitto tra loro, e la maggior parte delle vicende più importanti ebbero luogo sulla costa o per mare, dove si fronteggiavano le loro navi.

Fu proprio in quel periodo, mentre i Pelagici assoggettavano e sgominavano i ciclopi, i Sidoni conquistavano le terre dei morganti a Zagara e Tasinnanta, e gli Esperiani si espandevano lungo la costa di ponente, che l'unione degli stranieri con i selvatici diede vita a nuove culture locali.

La Fondazione di Plutonia

Mille anni più tardi, le coste e i corsi dei fiumi della penisola e delle isole vicine erano ormai contrade esplorate e coltivate, e i territori delle popolazioni primigenie si andavano riducendo sempre più, tra conflitti sanguinosi e incessanti rivalità.

Mentre a sudest si andavano diffondendo le colonie della Magna Arcaia e a nordovest venivano innalzate le prime città dei Porsenni, nel cuore dell'Alazia venne fondata Plutonia, una federazione di villaggi unificati e governati da ambiziosi combattenti. Nel corso dei secoli successivi, i Tredici Re di Plutonia espansero il loro dominio per tutto il territorio dell'attuale Alazia, per poi discendere verso la fertile Volturnia e la raffinata Torrigiana. Terminate quelle prime annessioni, l'antica monarchia si trasformò in Patriziato, e nei secoli successivi, tramite diplomazia e guerre continue, Plutonia finì per asservire l'intero Stivale, le tre isole maggiori e molti territori limitrofi.

L'Impero Draconiano

Cresciute a dismisura in pochi secoli la ricchezza e l'influenza di Plutonia, negli ultimi decenni del Patriziato la penisola venne scossa da guerre civili, rivolte, assalti dall'esterno e intrighi di palazzo. A porre fine a questa fase venne Dracone, discendente dell'antica casata reale plutoniana, che assunse il controllo delle legioni e instaurò una dittatura durissima e intransigente. In pochi decenni, la crisi fu superata e Plutonia divenne la capitale di un impero di nuovo in espansione. Con i discendenti di Dracone, l'Impero raggiunse le coste di Meridiana, conquistò tutto il Mare di Mezzo e annesse buona parte dell'Occasia, spingendosi fino a Gibralcanda e alla Soldania. Le leggi draconiane erano impostate sull'obbedienza e sul rigore più assoluti, ma in quella fase l'Impero pacificò e unì territori vastissimi, portando una crescita incommensurabile della cultura, dell'alfabetizzazione, della scienza e della filosofia di tutti i popoli assoggettati.

La Caduta di Plutonia

Circa mille anni or sono, schiacciata nuovamente da crisi interminabili e dalla pressione di invasioni, guerre civili e rivolte, Plutonia affrontò la sua peggior crisi dai tempi di Dracone. Prima che un nuovo condottiero potesse ergersi a restaurare i frammenti dell'Impero che stava andando in pezzi, un terremoto di proporzioni apocalittiche aprì una fenditura proprio nel punto in cui si trovava la sua immensa capitale. In un giorno e una notte terrificanti, Plutonia sprofondò nella profonda voragine in cui si trova ancora, causando la morte di milioni di abitanti e l'immediata dissoluzione del potere imperiale. Allo stesso tempo, sul fondo dell'abisso di rovine così creato emerse la Porta Eterna che connette il mondo di superficie con l'Inferno. Questo evento imprevedibile causò l'infestazione delle rovine di Plutonia di ogni sorta di orrori, l'arrivo dei primi malebranche nel Regno e il diffondersi a macchia d'olio del Credo del Calendario: se l'Inferno esiste e il suo ingresso è a due passi dal mondo degli uomini, allora bisogna riporre la propria fede nei Sette Cieli e nel Padre Terno, da cui può provenire l'unica salvezza…

La Guerra dei Mille Anni

Dopo la Caduta di Plutonia, tutte le regioni e i territori dell'Impero si rivoltarono e si dichiararono indipendenti, oppure cercarono di sopraffarsi gli uni con le altre. Gli storici e gli annalisti, che tengono il conto di Lunari e Calendari partendo proprio dalla data della distruzione di Plutonia, calcolano che da quel momento non sia trascorso neppure un anno senza guerra, e dunque tale periodo di continua devastazione viene chiamato la Guerra dei Mille Anni, che si concluderà solamente quando un nuovo Re o Imperatore porrà fine alle angosce del popolo.

In realtà, molte delle provincie più lontane del Vecchio Impero sono da tempo grossomodo pacificate e hanno dato vita a nuovi regni, feudi e domini: l'Impero di Altomagna ne

è l'esempio più illustre, ma la stessa cosa vale per la Soldania, la Frangia, la Gran Brigantia, l'Illusitania e tante altre terre così lontane che oggi gli abitanti del Regno neanche sanno dove siano. Quello che è rimasto del tutto in preda a bande armate, condottieri senza scrupoli, compagnie di ventura, principi e aristocratici senza futuro è il Regno.

La Guerra Segreta

Sapienti e minchioni dibattono ancora sull'esistenza della Guerra Segreta, un conflitto occulto che si dipanerebbe nelle pieghe della storia da secoli, e forse dall'era dell'Impero Draconiano.

Questa battaglia senza tempo sarebbe combattuta principalmente da esseri soprannaturali e dai loro agenti terreni, come guerlocchi, guiscardi, scaramanti e stregoni, tramite poteri magici e influssi arcani. Quale che sia l'esito o lo scopo della guerra, pare che alcuni eventi cataclismatici avvenuti in passato nel Regno siano dovuti a essa: la Caduta di Plutonia, la comparsa della Fumarea e la maledizione che affligge le Contrade Dimenticate, quale che sia.

Il Regno, oggi

Le vicende risalenti a un secolo fa e alla forgiatura della Corona di Ferro hanno contribuito a rendere gli abitanti della Penisola, di Zagara, Callista e Tasinnanta vagamente consapevoli di avere un passato e un presente comune. A oggi, molte casate aristocratiche, principi decaduti e nobili di antica schiatta provano ad arrogarsi il prestigio di "legittimo sovrano del Regno", ma le loro pretese raramente vanno oltre la cerchia dei più fedeli sostenitori e la contrada di provenienza, e l'ultimo dei pretendenti è morto la scorsa primavera, senza aver concluso nulla.

Tutti i trucchi magici o mondani, le alleanze e gli accordi diplomatici tentati per riunificare il Regno hanno finora fallito, né è dato davvero di sapere se esista ancora un vero successore degno di portare la corona che fu della Regina Menalda. E tuttavia, la corsa alla Corona è sempre aperta, e si guarda a ogni possibile pretendente con rinnovato interesse. Dopotutto, avere un Regno coeso e unificato farebbe gola a tanti… Il problema è solo capire chi questo successore debba essere!

"Il Regno di Taglia è solo un'espressione geografica!"

- Clemente Pomponio, Cancelliere d'Altomagna -

Oltremonte
Mortecarlo
Mar delle Torri
Garganta
Lungariva
Dorsale del Titano
Mar Zigano
Isole Gorgoni
Maremma Impestata
Fioraccia
Cucca
Castel Notturno
Pertugia
Crimini
Borgo Stricchiano
Rocca del Nibbio
Forgia
Plutonia
Porto Patacca
Penumbria
Aurocastro
Aspromonti
Apollonia
Mar delle Ombre
Abracalabria
Isole dei Venti
Porto Andiuja
Mar di Zaffiro
Scilla Regia
Stretto delle Scille
Vernagallo
Costantinapoli
Sidonia
Mar dei Cariddi
1. Quinotaria
2. Falcamonte
3. Galaverna
4. Vortigana
5. Pianaverna
6. Penumbria
7. Torrigiana
8. Marca di Spoletaria
9. Alazia
10. Ausonia
11. Contrade Dimenticate
12. Volturnia
13. Piccadora
14. Zagara
15. Tasinnanta
16. Callista
Mastro Perfidia, Mappiere di Corte del Duca Azzone V di Galaverna e Pianaverna

Monti della Corona
2
3
4
Tauringa
Tarantasia
Pianura Pagana
Fiume Tossa
Aurona
Mare Monstrum
Vortiga
Monti Pallidi
Tergesta
Tessaratto
Golfo del Carnaio
Fumarea
Addiaccio
16
Istrania
Bocche di
lifacio
Mare Atreco
15
Tarsesta
Sappa et
Spatha
Il Regno di Taglia

Quinotaria

o di Rovine Ancestrali, Mostri Marini e Gorgoni

Secondo le leggende, la Quinotaria è il luogo dove una bestia mitica chiamata Quinotauro si sarebbe trascinata fuori dalle acque secoli or sono e si sarebbe accoppiata con la moglie del lontano Re Clodione d'Oltremonte, di cui gli attuali sovrani di Quinotaria sarebbero lontani discendenti.

La costa e le valli di questa regione sono punteggiate da antichissime rovine, simili a quelle ciclopiche che si trovano più a sud lungo lo stivale, e la cui natura è sconosciuta. Le dicerie più inquietanti su queste contrade parlano dei draci, un popolo di uomini deformi e simili ad anfibi che vivrebbero lungo la costa, dei gorgoni, esseri innaturali discendenti del Quinotauro, e dei Segni, abominevoli deformazioni corporee che marchierebbero alcuni abitanti e conferirebbero loro poteri innominabili. Nonostante non ne sia la capitale, la città più importante della regione è Lungariva, gestita da ricchissimi mercanti.

A volo di grifone

La Quinotaria è una regione costiera di antica storia e passata ricchezza, ma appare oggi come una terra dura, selvaggia e per vasta parte abbandonata, con alcune strade e diverse città mercantili di grande importanza, circondate tuttavia da coste selvagge, montagne scoscese e foreste oscure e pericolose.

La Marca Marittima è la più nordoccidentale delle quattro province che la costituiscono, e si sviluppa attorno alla Baia Fonda: un susseguirsi di piccoli villaggi, torri d'avvistamento, fortezze e fari sparsi su promontori, scogli e isolotti, costruiti per difendersi dai predoni del mare. Qui la popolazione è molto chiusa, legata a tradizioni segrete e a remote e ancestrali religioni marinare. Queste genti, spesso relegate a condizione servile o ridotte a manodopera di basso costo per le flotte di Vetera e Lungariva, sono ancora oggi abbastanza diffuse nei villaggi litoranei, nelle grotte costiere, sulle isole e nel cuore di strette valli isolate. Non mancano eretici e pagani, che adorano ancora il Padre degli Abissi e i suoi discendenti, e gli inquietanti draci, i selvatici della regione, che posseggono tratti anfibi invece che selvaggi. La città di Vetera, che si trova al limite meridionale della Baia, ne rappresenta il centro principale ed è la storica capitale della regione.

A sudovest della Marca Marittima si trova la provincia di Vestria, completamente votata alle attività marinare, che fa capo alla più recente città di Lungariva, una delle più ricche del Regno.

A est della Vestria e della Marca Marittima si trova poi l'Ostria, una provincia interna percorsa da strade e valichi che conducono verso il Falcamonte, come il Giogo, che segna il punto in cui Monti della Corona e Dorso del Titano si uniscono, o il pericoloso Passo del Turchino. Queste contrade sono punteggiate da castelli, covi di banditi e fortezze, che appartengono a famiglie cadette imparentate con quelle di Lungariva e delle regioni orientali.

Infine, a sud, delimitata da alti monti cupi e dal corso della Verna, vi è la Marca Guasta, o Vecchia Langa. Si tratta della provincia più selvaggia e meno popolata, costituita da monti, burroni e colline, e abitata soprattutto da minatori, fonditori, cacciatori, pellicciai e conciatori. Sui monti vi sono alcune miniere di ferro e d'argento che costituiscono la più importante risorsa della regione, l'unico motivo del presidio militare qui voluto dai principi mercanti di Vetera. Il feroce Barone Rogerio, detto "Cane Nero", la difende con pugno di ferro da predoni e condottieri di Pianaverna e Torrigiana, e gestisce i campi di lavoro dei Fossi, una delle peggiori prigioni del Regno.

Lungariva, città di naviganti e albergatori

Lungariva è un porto mercantile aperto verso l'estremo occidente, con contatti navali e politici continui con la Frangia, Mortecarlo, Marsina e Gibralcanda. Grazie all'importanza del porto, i principali investitori venuti a fondare la città dalla più antica Vetera ottennero di poter erigere e gestire importanti catene di Alberghi, che svolgevano al contempo ruolo di locande, taverne, botteghe e cambiavalute. Le licenze per gli Alberghi divennero presto ristrettissime, un privilegio raro, e gli Albergatori acquisirono ogni singola bettola della città per poterla gestire come un impero economico, dando vita a una classe dominante unica al mondo.

Oggi gli Albergatori di Lungariva sono detti "Magnifici" e hanno il vero controllo della città e dei suoi traffici commerciali, eleggendo di volta in volta persino i duchi che mantengano l'ordine e gestiscano gli affari militari. Per tradizione, anche i palazzi di famiglia devono essere utilizzati come Alberghi, sebbene nelle dimore più lussuose l'accesso sia possibile solo a principi stranieri e opulenti mercanti d'oltremare. Grazie ai Magnifici e alla guida dell'attuale Duca Iorio Zani, le banche e le flotte con lo stemma del Grifone di Lungariva sono le più potenti dei mari occidentali e riversano in città ogni sorta di bene di lusso: armi altomanne, ambra e pellicce brigantiane, spezie di sidonia ed essenze odorose di Zagara. Lungo la pittoresca Via della Ripa si può acquistare ogni merce che si possa legittimamente desiderare, e nei vicoli più oscuri e reconditi alle spalle del porto si può comprare anche ciò che legittimo non è… Nonostante i tumulti continui nella regione e i conflitti tra gli Albergatori, Lungariva non è mai stata conquistata negli ultimi mille anni, ed è difesa anche da terra da mura imprendibili e plotoni di balestrieri e picchieri, ben addestrati e ben pagati.

Lavoretti in Quinotaria

Le potenti famiglie che affollano la città vecchia con Alberghi sempre più lussuosi e ordiscono trame contorte, la mescolanza di genti di mille provenienze diverse, e le spedizioni commerciali, esplorative e avventurose che prendono il via da Lungariva ne fanno un luogo di partenza, arrivo e residenza privilegiato per canaglie in cerca di ingaggi remunerativi.

Al contrario, per la mancanza di controlli e per la concreta possibilità di venire ingaggiati su un veliero senza alcuna domanda, le vie e i moli di Vetera attirano spesso ricercati, reietti, e disertori, in fuga dal passato o dalla giustizia, e questa atmosfera di promiscuità e abbandono finisce per far convergere qui anche poeti, cantori e artisti di ogni genere, che ne adorano la malinconica e suadente vita notturna. Qui le canaglie possono imbarcarsi e far perdere le proprie tracce per sempre, oppure venire a cercare qualche Infame in fuga, da vendere alle guardie. Anche l'entroterra è luogo di raccolta per bande e cricche: qui si radunano molti fedeli del Re di Denari e diverse armate di baroni e nobili di Falcamonte accorrono nella contrada regolarmente per tentare di sgominarli. Qualunque sia l'inclinazione o la fazione delle canaglie, tra il Falcamonte e l'Ostria c'è sempre di che menare le mani. Perfino i Fossi della Marca Guasta sono un luogo ben frequentato da canaglie di ogni genere: evadere o far evadere qualcuno da questa terribile prigione potrebbe essere l'inizio di molte avventure. Non manca infine in Quinotaria la possibilità di mettere le mani su antiche conoscenze e artefatti portentosi: le grotte e le rovine ancestrali che punteggiano la regione hanno ancora moltissimi segreti da rivelare, spesso terrificanti.

Principali Alberghi di Lungariva

Salvaghi: Famiglia di morganti selvatici di origine sidonia, noti per i loro banchetti luculliani. I cuochi al loro servizio sono considerati tra i migliori del Regno. Il loro stemma è un morgante nero in campo verde.

D'Auria: Discendenti dalla leggendaria Auria, la Guerriera Dorata figlia del mitico Re Clodione. Si considerano superiori agli altri e di più antica nobiltà. Celebri come ammiragli e capitani, alcuni di loro continuano la tradizione di servire come cavalieri e mercenari. Il loro stemma è un'aquila nera in campo oro.

Spinolla: Il nome deriva dalla spina della botte. Possiedono sterminati vigneti per tutta la Vestria e i vini serviti nel loro Primo Albergo sono inarrivabili. Il loro stemma è una spina dorata in campo rosso.

Felischi: Famiglia di antica schiatta quinotara, altezzosa al pari dei D'Auria e nota per lo zelo religioso e la sbandierata severità morale. Sono da sempre associati a diverse famiglie di Gatti Lupeschi, che ne rappresentano i più fidati emissari, cortigiani e capitani. Il loro stemma è il gatto azzurro in campo bianco, il loro motto "Gatto e Libertà!" è un celebre grido di battaglia che risuona spesso per i Sette Mari e Mezzo.

Embricati: La famiglia un tempo più potente, e ben radicata a Vetera, oggi in forte declino. Il suo capostipite Guglielmo Testa di Maglio è ancora oggi noto come esempio di valore in battaglia, capacità strategica, acume commerciale e competenza marittima. I suoi discendenti non sono stati alla sua altezza e oggi il loro Primo Albergo, situato sul Colle del Castello, giace in stato di abbandono, inutilizzato a causa di una presunta infestazione di spettri, un problema che nessuna Cricca di mercenari è ancora riuscita a risolvere…

Falcamonte

o di Cavalieri, Gobbi e Briganti

Le terre del Falcamonte sono aspre e selvagge, ma anche in grado di aprirsi in scorci ricchi e ubertosi. La capitale della regione è Tauringa e qui in varie occasioni è stato posto il seggio reale, cosicché la città e i dintorni sono invasi da ogni sorta di nobiltà terriera e cittadina, vecchia cavalleria in disarmo, prodi cadetti pieni di ideali, spadaccini in cerca d'ingaggio, ricchissimi viticoltori, intriganti cortigiani e famiglie aristocratiche decadenti. Non mancano briganti e banditi, ladroni e predoni, che infestano ogni angolo di foresta e terra di nessuno, cercando di restituire alla povera gente (compresi loro stessi) quanto sgraffignato da baroni e principi di sangue. Non mancano neppure i Gobbi, montanari, deformi e riottosi, una delle piaghe della regione, che si annidano tra forre scoscese e caverne, per attaccare e insultare chiunque passi a tiro.

A volo di fagiano

Tauringa, "falsa e cortese", siede nel cuore del Falcamonte, a cavallo del Fossa, qui non ancora navigabile, e circondata dalle vette innevate delle montagne settentrionali, dove allignano i gobbi. Ricca di nobiltà antica rinchiusa nei suoi palazzi e di recente mercimonio sulle sue ampie piazze, la capitale è ingannevolmente sonnacchiosa e quieta, e guarda con aristocratico disprezzo sia verso occidente, alla lugubre Quinotaria, che verso oriente, alla industriosa Galaverna. La nobiltà occupa i palazzi del centro, i ricchi mercanti hanno le loro ville sui colli a sud del fiume, e i quartieri vecchi della città ospitano la Corte dei Miracoli, governata dal Re degli Stracci.

L'autorità tauringana è effimera, e si spinge poco oltre i confini della città. E così la regione è frammentata in cittadelle, signorie, ville indipendenti e città di mercato. Verso sud le colline digradano in una terra arida, fatta di vigne e grettezza contadina, faide meschine e fandonia selvatica. Il vino è l'oro di queste terre, che il lavoro dell'uomo strappa alla selva. La popolazione è trista e diffidente, restia a pagar le tasse e afflitta (o benedetta, a secondo del punto di vista) dal brigantaggio. L'aristocrazia provinciale siede in torri di pietra sulla cima dei colli, e le masche – streghe, megere e fattucchiere locali – vagano per i campi e danzano al chiaro di luna attorno ad antichi e misteriosi megaliti, simili a quelli di Quinotaria. Perfetta quanto inquietante unione di entrambi i mondi, il cupo Conte Notte, nel suo palazzo di Castelletto, è masca e nobile, donna e uomo al tempo stesso.

Il Passo del Visconte è la principale rotta commerciale terrestre tra Falcamonte e la Quinotaria: uno stretto passaggio che si distende tra le due porzioni spaccate del Monte Menardo, nella catena di montagne che separa le due regioni.

Nessuno sa con certezza cosa provocò l'immensa frattura all'interno della montagna: i marinai di Quinotaria affermano che fu il pirata Morgante Ferrautto, con la sola potenza di un suo pugno, a squarciare l'enorme massa di roccia per aprirsi la strada verso nord. In Falcamonte, per tutta risposta, la leggenda vuole che sia stata opera di una delle potenti terrasche che vivono sui Monti della Corona. Il castello degli Albaterra, gli antichi signori della zona, giace in rovina ai piedi dei due spuntoni gemelli, e la rotta commerciale è ormai quasi interamente controllata dai loro cugini più prossimi: i Rondovasco a sud e i Della Gilulfa a nord, sempre pronti a guerreggiare.

Masche, mercenari, mercanti e malfattori

Si dice che l'unico dio dei Falcamontesi sia il Titolo: qualifiche, prebende, commende, appellativi nobiliari, salvacondotti, licenze e benefici vari. La contorta burocrazia locale e tutti i rapporti tra le persone si basano sui titoli attribuiti dall'alto, e per i Falcamontesi ce ne sono sempre troppo pochi, e sempre nei portadocumenti altrui. La regione ha una lunga tradizione agricola e artigianale: falegnami, mercanti e vignaioli chiamano casa queste terre, sebbene ogni lavoratore sia soggetto a un'infinita catena di giurisdizioni, logge, corporazioni, permessi, gerarchie e benefici. Due grandi compagnie di ventura – la Compagnia della Lonza guidata da Leonida la Fiera Bella (una Gatta Lupesca) e i Compagni della Misericordia, gestiti da un ordine di Frati Maneschi, acquartierati in Alferia, sempre alla ricerca di lame volenterose. Molte canaglie e soldati di ventura di entrambe sono rampolli di nobiltà sfatta e decaduta, spesso in cerca di una condotta con cui pagare i debiti paterni.

Fratacchioni, Morganti e Selvatici

È antica tradizione falcamontese che i più ampi, ricchi e rinomati vigneti siano proprietà di monasteri e frattocchie, dove i santi monaci trascorrono il proprio tempo in contemplazione dell'infinito, invecchiando rossi robusti e distillando potenti acquaviti. Questi monasteri pagano dazio ai nobili e nominalmente si sottopongono alla loro autorità, ma sono invero realtà indipendenti, e un eccellente luogo per gli avventurieri in cui infrattarsi quando il terreno sotto ai loro piedi si fa un po' troppo scottante.

I Monti della Corona che cingono da nord la regione sono patria di numerose comunità di Morganti e Selvatici, che a volte scendono a compiere razzie nei campi e nelle vigne, e hanno da lungi una faida coi Gobbi. La diceria che vorrebbe tutti i morganti come nativi di Zeppa, e quindi poco svegli, non trova conferma, ma è garantita per far infuriare tanto gli Zeppani quanto i morganti.

Tauringa ha fama di città infestata, e spettri famelici e lamie vagano nella notte sotto ai suoi portici e nei suoi camposanti, o attendono le proprie prede nei palazzi antichi della nobiltà. Nella Contrada delle Due Galline, il quartiere vecchio, il negromante Bonello tiene corte fra diavoli e chimere, in aperta sfida al Re degli Stracci, e strane voci circolano sulla pallida, eternamente giovane signora di Palazzo Baracca. Nelle campagne di Falcamonte, le masche predano i viandanti, al contempo temute e rispettate dai villici.

L'antica patina di civiltà della regione nasconde spesso una ferocia inaudita, e una capacità ineguagliata nel portare rancore. Rivalità e acredini si trascinano per generazioni, spesso a partire da banali fraintendimenti, e possono insanguinare le strade. In Alferia, il Palio è spesso occasione per dare sfogo a faide decennali.

Pesantemente tassati dalle ridondanti gerarchie dei nobili locali, i loro pollai e le loro cantine saccheggiati da Gobbi e Selvatici, i loro sonni turbati da Masche e Fantasime, molti villani falcamontesi cercano una rivalsa effimera dandosi al brigantaggio sulla pubblica via. La vita del rapinatore di diligenze e del grassatore di pellegrini è ricca, eccitante e sfrenata, e di solito molto breve. Non c'è villa o paese in Falcamonte che non abbia il proprio Albero degli Impiccati, sempre gravido di lugubri frutti.

Lavoretti in Falcamonte

Fra i monti a nord di Tauringa regna dal proprio palazzo sotterraneo la Regina dei Gobbi, tanto fascinosa quanto i suoi sudditi sono repellenti. Bellissima e crudele, possiede un tesoro di oro e gemme rare, e il suo cuore non ha mai conosciuto l'amore. Alcuni credono sia in realtà Adele delle Asce, la figlia perduta di una nobil casata tauringana, rapita bambina e allevata fra i Gobbi come una di loro. La sua famiglia offrirebbe un ricco guiderdone per averne notizie.

Tra tutti i principi e i marchesi della regione, sembra essere il misterioso Conte Notte quello costantemente in cerca di canaglie di strada ai quali affidare lavori delicati: incassare delle tasse da degli affittuari riottosi, recuperare una giovane serva fuggita dal Castelletto con una federa zeppa di gioielli, investigare le dicerie sulle masche di Pietrafitta e sulla Regina dei Gobbi.

Il Palio di Alferia si tiene al termine della vendemmia ed è occasione di mercato, grandi bevute, scommesse e violenza. Le Sette Contrade di Alferia (Torre, San Ribaldo, Due Scudi, Carretta, Tinella, Moffetta e Campana) si fanno guerra, fra le bettole e i vicoli della città, e sono sempre in cerca di sostenitori pronti a menar le mani e partecipare ai giochi del Palio per i propri vessilli.

Galaverna

o di Mercanti, Guitti e Guiscardi

Se il Falcamonte è regione di antica aristocrazia decaduta, la confinante Galaverna è terra di mercanti, compagnie di ventura e novelli signori di mentalità imprenditoriale. L'interesse e il tornaconto regnano ovunque, dalle corti vescovili ai floridi borghi lacustri, dove ogni cosa pare abbia un prezzo. Moltissimi i gransoldi che scorrono da queste parti, e profonde dunque le rivalità tra campanili. I Grandi di Galaverna si fronteggiano arcigni dai merli delle proprie torri, mentre le loro vaste armate mercenarie, che radunano i più feroci condottieri del Regno, del Mare di Mezzo e di Occasia, si vendono al miglior offerente, cambiando vessillo assai più spesso della biancheria.

Lungo i molti corsi d'acqua sorgono manifatture gestite da artigiani tra i più industriosi del Regno: rinomate sono soprattutto le botteghe di fabbri, armaioli, orefici, così come gli opifici e le macchine ad azione idraulica, ma sono fiorenti anche l'alchimia, la pirotecnica e l'orologeria, che insieme ai costumi permissivi e alla flessibilità mentale degli abitanti, rendono la Galaverna meta ideale per scienziati, inventori e carezzatori d'occulto con più ingegno che scrupoli. Celeberrimi sono i modi affettati delle dame locali, che gareggiando in eleganza spendono fortune per ingaggiare compagnie di guitti, musici e acrobati. Abbondano perciò anche bari, ciarlatani, maliardi, guaritori, ciurmadori, guiscardi e arlecchini d'ogni sorta, che si guadagnano da vivere nelle piazze un po' come teatranti e stregoni da operetta, un po' come veri praticanti di arti arcane.

A volo di padulo

L'ampia Galaverna presenta una ricca varietà di panorami differenti. La metà meridionale della regione si srotola nella Pianura Pagana, afosa d'estate, fredda e umida d'inverno, ma sempre avvolta dalle celebri nebbie, su cui circola ogni sorta di leggende. L'abbondanza di acque del gran bacino pianeggiante crea zone malsane e paludose, ma anche tratti di campagne fertili, irrigate da sofisticatissimi sistemi di chiuse, rogge e canali artificiali. Questi appezzamenti sono costantemente soggetti alle razzie di gobbi, selvatici, pagani, fuorilegge e mercenari senza ingaggio; nonostante ciò, e nonostante anche i signorotti locali ci mettano del loro, con schermaglie e incursioni di guasto nei territori confinanti, è innegabile che poche altre regioni del Regno producano messi tanto ricche di ortaggi, legumi, segale, orzo, panico, miglio e altre granaglie. Nella stagione fredda, i campi in lieve pendenza vengono allagati con l'ingegnoso sistema delle marcite, che incrementa la fertilità del suolo e riempie le tasche di possidenti e imprenditori locali, almeno fino al successivo passaggio del gabelliere signorile o di una banda di farabutti armati. La tradizione popolare narra che queste funeste circostanze, che paiono arrivare sempre quando le cose sembravano andare finalmente per il verso giusto, siano sempre preannunciate dal lugubre canto dell'uccello padulo, una specie avicola locale.

Nella metà settentrionale della Galaverna, il paesaggio cambia radicalmente. Dopo una prima fascia collinare e lacustre, le vallate si stringono ai loro fiumi fino a diventare talvolta pareti verticali di roccia, mentre il suolo si inasprisce e fitte foreste di conifere reclamano il dominio sulla terra. Le strade che conducono ai passi montani del Confine sono mulattiere malagevoli, punteggiate da villaggi di rudi carbonai e indomite comunità isolate, minacciate dall'avanzata progressiva dei ghiacciai. Molte leggende circolano tra i picchi innevati delle Alpi Eretiche, nel cui sottosuolo si celano robuste vene di ferro, stagno, piombo e argento.

La fortuna economica della Galaverna è strettamente legata alla sua abbondanza di corsi d'acqua: i fiumi glaciali che zampillano dal Groppone generano bacini e torrenti navigabili, in cui abbondano pesce, gamberi d'acqua dolce e pirati fluviali. In pianura esistono vere e proprie vie d'acqua, lungo le quali è impossibile contare il numero di ruote idrauliche grandi e piccine, che danno lavoro a fabbri, mugnai, follatori e inventori d'ogni sorta.

In questa terra ricca di vene idriche, il celebre Legnardo da Sguinci di Torrigiana ha di recente ultimato i disegni per la costruzione di prodigiosi Mulanti idraulici, costrutti meccanici a molla ricaricabili attraverso la ruota di mulino montata sulla loro schiena.

Il Drago e il Lago

Durante la Guerra dei Mille Anni, la Galaverna è divenuta un'accozzaglia di città e potentati in lotta con i propri vicini. Tra le rivalità più sanguinose c'è quella che contrappone la possente città di Bresciamo, Leonessa della Pianura Pagana e seconda solo a Tarantasia per ricchezza e arroganza, all'inespugnabile città-fortezza di Bergascia, che sorveglia l'imboccatura delle preziose valli della produzione laniera; ma il campanilismo riguarda anche piccoli borghi adiacenti, come i comuni Vergate e Scudisciate, separati da appena un miglio di strada lungo il fiume Membro.

I conflitti sono frequenti e cruenti, ma perlopiù brevi e disordinati. Le loro cause sono spesso futili, come gli esiti, e si svolgono solo quando è chiusa la stagione agricola o quella mercantile, per evitare di sovrapporre gli affari.

Una caratteristica locale è l'ostentazione competitiva che anima gli abitanti della Galaverna, in particolare i suoi baroni. Vi sono delle eccezioni, ma in effetti per chi frequenta le logge nobiliari più prestigiose è quasi la norma indebitarsi con gli strozzini di Lungariva e Falcamonte, pur di acquistare ville patrizie sui laghi della regione, cenare alle osterie di Scaracchio e Gualtiero Duchi, o sfoggiare abiti confezionati dai celebri sarti Giorgio degli Armadi, Versaci e Amaro et Gabbato.

Agli eccessi più stravaganti si assiste nella capitale Tarantasia, cuore finanziario della Galaverna e fulcro imprenditoriale del Regno. Negli ultimi anni, il costante aumento di ricchezza della città ha intensificato le tensioni tra le decine di famiglie nobili, cementandole in due fazioni capeggiate dall'antica casata Del Torrione, e dalla rampante schiatta dei Dusconti.

Tuttavia, come la marmaglia e i miserabili di Tarantasia ben sanno, il vero potere cittadino è in mano al Capo dei Capi, il drago che si dice si nasconda sotto le fondamenta della città e ne governi da sempre ogni traffico.

Lavoretti in Galaverna

Si dice che le pinete e le scoscese pietraie delle Alpi Eretiche siano infestate da folletti, esseri fatati, selvatici giganti e strane creature d'Oltremonte, che talvolta minacciano i viandanti e i mercanti che percorrono i valichi. Gli accademici della città universitaria di Pavida non prestano però credito a queste dicerie, e si interessano ben di più alle monumentali tombe diroccate rinvenute tra le nevi e il tappeto di aghi d'abete, risalenti a ere dimenticate.

Dall'esplorazione di rovine alla scorta di avidi gabellieri, dalla guerra di condotta alla messa in sicurezza di terre e valichi montani, a Galaverna si troveranno sempre più ingaggi di quanto tempo materiale si abbia per svolgerli, e i patroni della banda non avranno alcun problema nell'ingaggiare ogni sorta di creature bislacche, rinnegati, eretici e pagani, purché il lavoro venga svolto a puntino. Anzi, la Galaverna è la regione ideale dove inserire canaglie, Cricche e bande provenienti dall'Oltremonte, dall'Altomagna e da altre regioni settentrionali, o perfino creature speciali, altre razze e altre sottoclassi "non espressamente brancaloniche".

Se poi una delle due fazioni nobiliari di Tarantasia riuscisse a prevalere sull'altra e a stabilire l'egemonia sulla regione, lo stendardo del Serpentone potrebbe riunire sotto di sé tutti i nobili e i mercenari del circondario, e a quel punto nessun altro dominio del Regno potrebbe dirsi al sicuro. Un'eventualità, questa, che guasta il sonno ai lungimiranti patrizi di Vortiga, e che potrebbe spiegare il numero crescente di spie travestite da guitti che si aggirano nei cortili e bisbigliano domande ai tavernieri e ai papponi di Galaverna.

Vortigana

o di Zecchini, Velieri e Pugnalate

Probabilmente la regione più vasta del Regno, la Vortigana è per intero il dominio di terra della potente città mercantile di Vortiga, così chiamata per i mulinelli e le correnti che ne agitano le acque. Governata da un lugubre consiglio di ricchissimi magnati, Vortiga è anche la città delle maschere, degli intrighi e del celebre Carnevale, ed estende le sue lunghe dita su buona parte del Mare Atreco fino alla Sidonia, comprese le isole di Callista e Tasinnanta. A tale splendore mercantile, che ogni anno riversa nelle casse del Maggior Consiglio migliaia di zecchini d'oro, fa da contraltare l'assedio costante di pirati e corsari lungo le rotte dei suoi velieri, la rivalità dei barbari e dei fuoriusciti di Tergesta, la presenza di ladri, assassini, dotati e mendicanti lungo le sue calli, l'infestazione di banditi, pagani, eretici, benandanti e stregoni nel vasto entroterra. I domini di terraferma sono anche il punto di passaggio privilegiato di bande fuggiasche, predoni, disertori, spie, sobillatori e armate allo sbando provenienti dall'Altomagna, nonché la terra d'elezione di molti esseri misteriosi e straordinari, come selvatici, fanes, morganti e creature magiche provenienti da settentrione.

A volo di piccione

La Vortigana si estende su un ampio territorio che comprende l'intera porzione nordorientale del Regno, delimitata a nord e ad est dai freddi Monti della Corona che la separano dall'Altomagna, e nella parte meridionale dai Monti Pallidi che la proteggono dalla turbolenta città di Tergesta, da Tessaratto e dai principi istrani. A ovest, il Lago di Guardia e il suo emissario segnano buona parte del confine con la vicina Galaverna, mentre a sud, il grande fiume Fossa separa la regione dalla brumosa Pianaverna.

In nessun'altra parte del Regno si osserva una tale varietà di paesaggi: dalle foci paludose e mefitiche della Fossa alle tetre lagune sul litorale del Mare Atreco, fino alle mulinanti acque del Golfo di Vortiga; dalle lande piatte e nebbiose della Pianura Pagana, alle alte vette innevate dei Monti della Corona; dalla natura docile e addomesticata delle colline boscose di Aurona, a quella incontaminata e selvaggia delle foreste sopra il Lago di Guardia, o degli aspri valloni tra i Monti Pallidi. Per non parlare di tutti i Domini del Mare di Vortiga, un vero e proprio impero esteso per buona parte delle coste orientali del Mare di Mezzo.

Se la ricchezza principale di Vortiga proviene dal mare, il suo entroterra è un feudo sfruttato essenzialmente per manodopera, legname, miniere e rifornimenti alimentari, e come tale considerato: un territorio di conquista da sfruttare per alimentare la flotta e il dominio marittimo, e per difendersi dai nemici di terra. Non mancano dunque castelli e piazzeforti collinari, specialmente attorno ad Aurona e lungo i confini con la Galaverna, cittadelle militari assegnate a condottieri e conestabili, borghi agricoli e commerciali sempre leali al Maggior Consiglio dal quale ricevono protezione e potere. Le città più importanti sono Aurona, un borgo incantato frequentato dai misteriosi fanes, le creature fatate dei Monti Pallidi; la trafficata Patavia, città di pregio artistico e sede del più rinomato collegio universitario della regione, Perdenza, patria di bizzarre tradizioni culinarie note in tutto il Regno come quella del "pescegatto alla Perdentina" (che a dispetto del nome non è un piatto di pesce); Tarvigia, nota per i vigneti del Vinsecco apprezzato alle corti di tutto il Regno, e il porto fluviale di Naonia.

La frontiera sudorientale è invece affidata alla fortezza di Aquilegia, "la Rocca sulle Terre di Confine" come la chiamano i vecchi, che difende la regione dai principi guerrieri istrani, dai barbari di Tergesta e dai Magi Paradossi di Tessaratto.

Tutti gli altri insediamenti della regione non sono che villaggi sparuti tra campagne, foreste e valli montane, abitati da genti testarde e autonome, spesso a malapena consapevoli (se non totalmente ignare) di trovarsi sotto il dominio di Vortiga.

Il litorale è soggetto al dominio diretto della città mercantile di Vortiga, che ha stabilito alcuni porti minori lungo la costa e disseminato il primo entroterra di piccoli centri agricoli e commerciali. Tuttavia, man mano che ci si avvicina all'ampio estuario del fiume Fossa, la linea costiera si fa sempre più indistinta, lagunare e acquitrinosa, inadatta a ospitare attracchi: le foci stesse non sono altro che una sequela inter-

minabile di paludi fetide e malsane, pullulanti di disgustose e mortifere creature fuoriuscite dalla vicina Fumarea, che a seconda del vento o di altri fenomeni arriva spesso a lambire queste zone, divenendo a volte visibile in lontananza persino dai moli di Vortiga.

Vortiga la Nera

La città di Vortiga, fosco gioiello d'architettura, sorge direttamente sul mare, non già su un'isola ma su una miriade di scogli, isolotti e fondazioni costituite – almeno così si dice – da vestigia ciclopiche colossali: l'intera città è navigabile per mezzo di canali attraversati da un'infinità di ponti, passerelle e case-ponte, o percorribile a piedi tramite un dedalo di vie strette e tortuose.

Vortiga e i suoi domini sono retti da una misteriosa e potentissima corporazione di mercanti riuniti nel Maggior Consiglio, i cui sinistri membri sono ignoti ai più e conosciuti solo come le Maschere, i Dieci, gli Assenti o gli Impostori, che governano l'intera regione dai loro scranni a suon di dazi, reti di spie e pugnalate su commissione.

Il controllo di queste zone da parte del Maggior Consiglio è saldissimo e incontestabile. All'interno dei confini della regione non sono ammesse compagnie di ventura che non siano autorizzate ufficialmente, e le bande di briganti o perdigiorno che non rispettino le rigide leggi locali hanno brevissima vita.

Lavoretti in Vortigana

La Vortigana è un pessimo luogo per bande che provino a vivere di rapina e banditismo, ma ideale per chi è in cerca di lavoretti ufficiali e autorizzati, al soldo di ricche e ombrose corporazioni mercantili costantemente impegnate a espandere i loro torbidi interessi commerciali su nuove terre. Che si tratti dell'eliminazione di un rivale in affari o di un signorotto disobbediente, di liberare una rotta commerciale infestata dai briganti, di recuperare un tesoro affondato lungo le coste dell'Istrania o di affrontare i pirati di Tergesta a bordo di un veliero, Vortiga è una città piena di opportunità per chi le sa cogliere – ma anche possibilità per finire a galleggiare in un canale con una daga piantata nella schiena, se si pestano incautamente i piedi alle Maschere del Consiglio…

Spostandosi ad Aurona, nei pressi del fiume Fossa o nei remoti territori settentrionali, è invece possibile rimediare lavoretti che richiedano l'esplorazione di terre selvagge, la cerca di tesori leggendari nascosti in castelli abbandonati, nelle profondità di grotte sperdute tra i monti o sul fondo di laghi ammantati dalle nebbie. In questi luoghi antichi e misteriosi, il pericolo maggiore non sono né i Birri né le lame degli assassini vortigani, quanto invece le minacciose creature che vi dimorano da tempo immemorabile, noncuranti dell'avvicendarsi di regni, civiltà e dominazioni.

Selvatici, morganti e marionette vortigane

A parte vallate, coste e colline, la porzione di territorio più estesa della regione è quella che si allunga ai piedi dei Monti della Corona, e comprende le sconfinate foreste, vallate e montagne che a partire da Aurona si sviluppano verso nord rivelando paesaggi maestosi gelidi e selvaggi. Si tratta di zone solo nominalmente sotto la giurisdizione di Vortiga, patria di popolazioni antiche dalle strane lingue e costumi, mai domate e fieramente indipendenti. Queste remote e pericolose contrade, popolate da selvatici, eremiti, giganti e da molte altre creature leggendarie, non rispondono ad alcuna legge se non alla propria e vedono occasionalmente il passaggio di banditi in fuga da o verso l'Altomagna, e di coloro che mossi dall'oro o dalla fame sono abbastanza pazzi o disperati da voler affrontare la natura spietata di questi luoghi.

Non c'è da stupirsi che queste contrade ospitino le più numerose popolazioni di selvatici di tutto il Regno. Questi sono estremamente diffusi nei boschi e nelle valli di tutto l'arco montuoso della regione, suddivisi in innumerevoli tribù spesso in guerra tra loro.

Le montagne e le città del territorio ospitano numerose famiglie di morganti, tutti più alti e chiari di carnagione rispetto alla loro controparte meridionale.

Per quel che concerne le marionette, ne esistono ben due diverse varietà originarie della Vortigana. La prima è quella dei mezzi marinai, realizzati da alcuni speciali mastri d'ascia tramite un nucleo di fanfaluco e altro legname recuperato dai relitti delle navi e a lungo stagionato in acqua. Per questo motivo, i mezzi marinai nascono possedendo un'innata e profonda comprensione del mare e dei suoi segreti, e sono spesso utilizzati come mozzi a bordo delle navi vortigane.

La seconda varietà è quella dei santini, marionette sacre usate nei rituali del Credo come simboli viventi dei Santi. Pare che molti di essi possano davvero compiere prodigi e siano adorati come dei miracolari.

"Chi siete? Cosa portate? Un ramino!"

- Guardiaponte di Vortiga -

Pianaverna

o di Nebbie, Streghe e Pagani

A sud di Vortigana, Falcamonte e Galaverna, e formalmente soggetta ai Grandi di quest'ultima, si estende la Pianaverna. È questa una landa nebbiosa e spopolata, attraversata dal più grande dei fiumi del Regno, il Fossa, e da tutti i suoi affluenti. Tale contrada paludosa, mefitica e infestata di miserabili, banditi e fuggiaschi alla macchia, è punteggiata da tanti minuscoli villaggi e qualche borgo di un certo rilievo, tutti ben attrezzati con compagnie mercenarie e piccole armate di ventura. Allo stesso tempo, questo è luogo di vecchie leggende, stregonerie proibite e creature molto antiche. Qui hanno i loro nascondigli orrende megere e mostri dei fiumi, evasi e ricercati, malebranche e bavalischi. Una parte della regione è poi occupata dalla Pianura Pagana, una terra di nessuno dove vive una delle maggiori confederazioni di tribù pagane del Regno. Molto diffusi nella zona sono eremiti, fratacchioni, preti itineranti, predicatori e miracolari, che cercano come possono di portare la Luce dei Santi tra i senzadio che vivono da queste parti…

A volo di foionco

Tutta la regione a sud del Fossa, chiusa tra Torrigiana, Falcamonte, Galaverna e Penumbria, è una terra quasi priva di controllo centrale, soggetta ai Duchi di Galaverna solo a livello ufficiale.

Il paesaggio è quello di una pianura bassa e acquitrinosa, ricca di corsi d'acqua piccoli e grandi, marcite, risorgive, stagni e paludi. Il grande fiume Fossa e i suoi affluenti principali di destra, come il Membro, il Serio, il Pincio, il Labbro e il Tergo, dividono il territorio in spicchi irregolari coperti da terreni di pascolo, piane alluvionate, campagne nebbiose e piccoli poderi. Queste divisioni sono anche le sue vie di comunicazione principali, visto che percorrere i fiumi su chiatte e barconi è il modo più rapido e comodo per attraversare questa parte del Regno.

L'ampia valle che va a sfociare nel Mar Istrano è punteggiata da casali e fattorie perse nella nebbia, grandi e piccoli poderi, masserie fortificate, monasteri isolati, villaggi fluviali, borghi di contadini e cittadelle più grandi che costeggiano tutti i fiumi, senza troppe formalità e troppe leggi.

Tra le varie genti che si riuniscono all'ombra di questi sparsi campanili (spesso eretti per far da punto di riferimento per il viandante sperso nella nebbia), vi son faide e guerre che niente hanno da invidiare a quelle delle Signorie di Galaverna, ma in cui non si combatte con abili giochi di diplomazia, spade e picche, bensì con bestemmie e ritorsioni, roncole, zappe e forconi.

Piccole alture coperte di foreste ospitano cinghiali, orsi e lupi, ma anche briganti, eretici ed eremiti, mentre il fondovalle è percorso solo da ambulanti, ricercati e, soprattutto, bande di pagani.

Proprio alla federazione di genti nomadi, barbariche, selvatiche e reiette che vivono brade da queste parti si deve il nome che in molti danno all'intero territorio: la Pianura Pagana.

Il clima qui è umido tutto l'anno: le estati sono afose e bagnate da frequenti acquazzoni, mentre gli inverni sono un costante alternarsi di cieli coperti, piogge e nebbie.

I dolci pendii delle colline che riprendono a sud, a ridosso con il Dorso del Titano, segnano la fine della pianura e l'inizio dei territori pedemontani. Superata la prima serie di alture, tuttavia, gli insediamenti di taglialegna e carbonai terminano di colpo, così come i pascoli e i rifugi. In cima a questo versante delle montagne si trova l'inquietante estremità settentrionale della Fumarea che circonda la Penumbria, e nessuno della regione si inoltra a cuor leggero sulle vette.

Barbari, pagani e banditi

A dispetto della sua estensione e dell'importanza dei suoi fiumi, la Pianaverna è una regione poco popolosa: i pochi centri abitati di una certa importanza sono di remota fondazione draconiana, pur avendo subito profonde trasformazioni da allora, oppure si tratta di città commerciali sorte in epoche successive, e sviluppatesi rapidamente grazie alla loro posizione strategica lungo il Fossa.

Lontano da campi coltivati e mura civiche prosperano banditi, briganti, eretici e pagani. Per quanto riguarda questi ultimi, "lo Re di tutti li re" dei pagani del circondario è Ardarico, un buzzurro incapace di grandi strategie, che ha preso il potere solo per le sue doti fisiche e ha saputo in pochi anni radunare una vera e propria federazione di comunità, famiglie e tribù, non solo umane ma anche selvatiche e morganti.

Meno rustici ma altrettanto pericolosi sono i "Banditi della Bassa", un assembramento di decine di cricche che fanno capo alla "Bassa Pagana", anche nota tra i Fratelli di Taglia come la Regina di Bastoni. Questa brigantessa è una morgante nota per l'altezza ridotta (meno di sette piedi), ma dal tremendo spessore, sia corporeo che strategico. I Banditi della Bassa lavorano insieme come un esercito ordinatissimo e sono tra i più rispettati della penisola.

Un'altra pericolosa masnadiera della zona è la Duchessa Spinella Piccoledonne di Montemarcio, che dal suo castello in Torrigiana spesso attraversa le contrade occidentali della regione per compiere le proprie scorrerie contro le contee meridionali di Galaverna e Falcamonte, ritirandosi poi di nuovo in Torrigiana al primo segnale di risposta. Le sue compagne d'arme, una torma di abilissime e indiavolate cavallerizze, vengono chiamate spesso le Stracciacappi per la loro abitudine a salvare le compagne o le popolane dall'impiccagione.

Un'altra rete di cricche e furfanti della regione, diffusi soprattutto lungo i fiumi, è quella dei Passatori, una banda di contrabbandieri che gestisce la ricettazione e ogni traffico illegale in tutto il Nord del Regno.

Comuni, Case del Popolo e Castelli

In questo panorama di furfanteria e brigantaggio diffuso in ogni angolo della regione, non mancano però esempi virtuosi e città ben amministrate. A parte le grandi capitali della pianura, la Regina del Fossa è la ridente città di Chiavica, alla congiunzione con il Membro, che intercetta tutti i traffici fluviali. Molto caratteristico è, ben più a ponente, Castel Dirondello, residenza dei Conti Dirondelli di Pianaverna. Fondato dal Conte-nonno Dirondello dei Dirondelli e governato fino alla morte dal Conte-nipote Marcondiro dei Dirondelli, è celebre per lo splendore fiabesco delle sue corti e delle sue torri, che svettano per miglia tutto attorno.

Qua e là nelle pianure e sui colli non mancano poi piccole enclave libere e ben amministrate, dove contadini, taglialegna e artigiani si sono organizzati in comunità libere e solidali, gestite da corporazioni di compagni di lavoro. Questi centri non accettano gabelle e minacce da nessuno, si difendono con servizi d'ordine interni e si radunano nelle grandi "Case del Popolo" che sorgono al centro dei borghi.

Infine, a oriente della regione, troviamo le Sette Città Libere del Diluvio, che sorgono sulle alture del delta acquitrinoso del Fossa, costantemente obbligate a difendersi dagli orrori che vengono su dalla Penumbria e dagli armigeri che vengono giù da Vortiga.

Lavoretti in Pianaverna

I villaggi isolati e i borghi liberi della regione hanno sempre bisogno di un aiuto per difendersi da belve feroci, pagani e banditi (e viceversa), mentre le città maggiori hanno esigenze molto più borghesi, legate a intrallazzi mercantili, compagnie di ventura e beghe tra signorotti.

La regione del "Diluvio", il delta del Fossa, è ricca di oro antico e ricca di possibilità d'avventura, ma in questo caso si tratta di affrontare aberrazioni provenienti dalla Fumarea e armate di ventura ben organizzate: roba pericolosa!

Un altro elemento della regione non andrebbe mai sottovalutato: l'intera Pianaverna pullula di mostruosità, streghe, eretici, animali feroci e bestie magiche, che si nascondono in casolari angoscianti, paesini silenziosi avvolti dalla foschia, cimiteri abbandonati, rami morti dei fiumi e inquietanti bettole che sorgono lungo strade deserte. Per chi sia in cerca di un luogo dove nascondersi dalla Legge, l'infinita estensione delle paludi offre ogni sorta di nascondiglio, ma le brume della Pianura Pagana celano misteri tanto sinistri e orrori tanto antichi che le prigioni di Quinotaria in confronto sono un luogo di villeggiatura.

Penumbria

o di Lutti, Malavita e Crimini

A causa della Guerra Segreta, una faida occulta giocatasi per quasi mezzo millennio tra guerlocchi e scaramanti, oggi un'intera sezione del Regno è circondata dalla Fumarea: un muro di nebbia e caligine di origine stregata che isola un ampio tratto di terra e di mare. Questo fenomeno maligno e venefico ha finito per determinare la nascita della Penumbria, la regione al suo interno, che oggi è senza dubbio la contrada più fosca, pericolosa e malefica del sinistro stivale.

L'innaturale muraglia di foschia segue l'andamento del Dorso del Titano nell'entroterra e il corso del Fossa a nord, racchiudendo queste contrade con un misto di confini politici, naturali e soprannaturali. Solo da sud, dove mancano degne limitazioni naturali, la marca di Spoletaria fornisce una catena di fortezze a presidio del confine e della Via Cappia, l'unica strada lastricata che permetta di entrare e uscire dalla regione. Anche dal mare, la Fumarea occulta la vista e causa malori e scompensi a chi l'attraversa, finendo per delimitare un tratto d'acque infestato di creature orrende, detto Mare Mostrum.

Ma il problema principale della Penumbria non sono nebbie, stregonerie e abomini, quanto la normale popolazione che ci vive. Che siano stati influenzati o meno dalla Fumarea e dagli effetti della Guerra Segreta, i Penumbri sono oggi genti violente, crudeli e abiette, triste e piagate da ogni afflizione: guerre incessanti, faide armate, massacri, crimini, stragi, violenze continue, malattie, carestie e abomini mutati hanno reso queste contrade la landa più pericolosa del paese, evitata, se possibile, da chiunque.

A volo di aquistrige

La Penumbria è una regione verde, impervia e nebbiosa ubicata tra il Mare Mostrum e gli aspri massicci del Dorso del Titano. Una terra senza santi né eroi, pascolata da una fauna mostruosa. Il suo clima prevede autunni foschi e inverni rigidissimi; le primavere sono sferzate da piogge torrenziali, le estati brevi e aride. Fisicamente dominano cordigliere brulle e bassi altipiani, che dal territorio di Orbino digradano in tavolieri pianeggianti e s'impantanano a est nella riviera di Romagma.

Da nord i fiumi Ardo e Buiò delimitano i confini naturali di Selva Gualtieri, proprietà e riserva di caccia dei Duca-Conti di Castel Notturno, cavalieri e capitani da generazioni; da qui i due corsi d'acqua si intersecano a Ponte dei Sulfuri dando origine al Tenebro che mozza in due il territorio, per poi sfociare presso Crimini.

L'ovest di Penumbria è un susseguirsi di valli oscure e giogaie di monti, scandite dal rabbioso passaggio del Rio Boia che bagna il castello di Orbino e il suo feudo, centro di potere della dinastia dei Lutti.

L'antichissima Via Cappia, che entra da sud nella regione, diventa in Penumbria l'arteria principale di merci e persone, corsa da numerose compagnie di ventura perennemente in cerca di condotta.

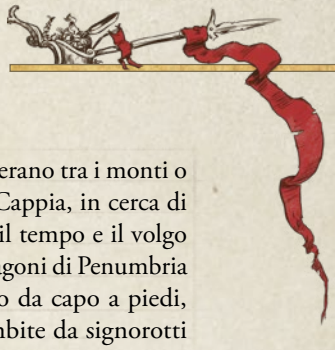
Le rupi e i macchioni di questo versante sono meta di briganti e rinnegati in fuga dalla giustizia, e di avventurieri attirati dalle loro taglie. Centri di interesse sono la contrada-granaio di Malconvento e la piazzaforte militare di Passo Carnaio, al confine di Selva Gualtieri.

Più oltre si estendono le propaggini della Pianura Pagana interne alla Fumarea, che in Penumbria si trasformano in una desolazione stepposa cosparsa di macerie ancestrali, flagellata da venti gelidi e pozze sulfuree, nonché colonizzata da tribù pagane di selvatici degenerati: i maragli.

La Cappia s'inoltra nei territori a est del Tenebro e più a nord lambisce il borgo collinare di Bubbogna, dominio degli Alberti, per poi scomparire nel nulla tra macerie e devastazioni.

Tra le alture e il mare si dilatano i Pantani, un insalubre acquitrino piagato dalla malaria e da una fauna mostruosa, origine di molte delle aberrazioni che infestano la regione, come anche le terre dei maragli e il Mare Mostrum. Il suo centro principale è Feretro, sinistro covo di profeti, contrabbandieri e pirati di palude, retto più o meno equamente da un ramo cadetto dei conti Delle Lapidi.

Il porto di Crimini, secondo polo di Penumbria ma primo per dimensioni ed economie, sorge sul delta del Tenebro e fa da tappa ai mercanti di Romagma e agli audaci equipaggi che navigano i flutti vulcanici del Mare Mostrum Il governo



della città è nelle mani della Cupola criminese, un collegio composto dai principali Don delle famiglie cittadine, ognuno a capo di un traffico criminale, e che ad oggi elegge i Malavita quale cosca regnante. Regolamenti di conti tra famiglie e soprusi dei Birri, la corrotta sbirraglia locale, restano comunque all'ordine del giorno.

A sud la regione si inselvatichisce drasticamente. Intrighi di foresta vergine brulicano di fiere e selvaggina, richiamando Mattatori da ogni feudo. A spezzare l'egemonia boschiva di Silvatroce insorgono il mastio turrito di Pertugia, proprietà della famiglia Gaùci, i duchi che governano per conto dei Gualtieri sulla Penumbria meridionale, le cittadine di Norgia e Gabbio, e l'austero monastero dell'ordine penitenziale di San Reo, il carcere più avvilente di Penumbria.

A nordest, infine, la Baia di Scotenna e i suoi bassifondi paludosi danno convito alle flotte di predoni che depredano le coste di Romagma.

Terra di predoni, dragoni e tagliagole

Stretta tra le lame di mercenari e fuorilegge e la fame di una fauna abominevole, l'abbondanza di signorie spregiudicate (dette affettuosamente *i Ladroni di casa*) e il vuoto di potere centrale determinano un quadro politico di estrema instabilità.

Lo scacchiere di alleanze e vassallaggi è in costante rimaneggiamento. Continui intrighi e congiure di palazzo, così come schermaglie per l'espansione economica o territoriale, causano un interminabile successione di assedi e rovinose battaglie.

Nelle suburre di Orbino, Pertugia e Crimini, per i tagliagole delle cricche e delle ghenghe ogni pretesto è valido per scatenare faide rivolte al controllo di una piazza, un ponte, un molo o un incrocio.

Per quanto impopolare, il mestiere delle armi resta il più redditizio, con soldati, guastatori, predoni e bravi che si contendono i pochi averi di padroni, mercanti e popolani.

La grande abbondanza di miniere di ferro e una secolare tradizione per l'artigianato bellico hanno portato alla diffusione di armature e armi molto più pesanti e avanzate di quelle disponibili nel resto del Regno. Le schiere mercenarie, al servizio di capitani di ventura privi di regole e religione, offrono il loro acciaio al miglior offerente tra i grandi feudatari.

> "Mogli e rasoi dei paesi tuoi"
>
> - Detto popolare Penumbro -

Esaurita la campagna le truppe si acquartierano tra i monti o bivaccano nelle macchie ai confini della Cappia, in cerca di forze fresche e altro conio, ammazzando il tempo e il volgo inerme in brutali scorribande. I celebri Dragoni di Penumbria sono macchine da strage coperte di ferro da capo a piedi, falangi violentissime e spietate molto ambite da signorotti di tutto il Regno, che tuttavia spesso le temono troppo per assoldarle, ben sapendo che al termine della condotta queste non esiteranno a rivoltarsi contro i loro precedenti datori di lavoro e saccheggiarne i feudi.

Anche i Bravi e i Mattatori di Penumbria sono considerati i più abili da parte dei mercanti e dei notabili del Regno: il mestiere delle armi sviluppatosi in queste contrade e la presenza di belve e mostri orrendi da cacciare e aggiogare hanno temprato questi veterani come il miglior acciaio.

Se nel contado la legge latita, nelle contrade e nelle città è amministrata da sceriffi e milizie di Birri di nomina ducale, responsabili dell'ordine pubblico. Al magistero degli Inquisitori invece spetta l'istruttoria dei processi e il giudizio finale. Le pene capitali, celebrate a pubblico ludibrio, variano il supplizio in base alla tipologia di reato: scure per i crimini terreni, forca o rogo per le eresie.

La moneta corrente è il baiocco, che corrisponde grossomodo ai comuni denari del resto del Regno.

Non è un paese per marionette

Non sono molti i morganti e i malebranche di queste terre, e spesso tali "mostri" sopravvivono e prosperano come campioni delle milizie mercenarie o al servizio delle cosche, quando imparano a usare la propria natura eccezionale per intimidire i propri compagni e massacrare i nemici dei propri capitani.

Ancora più duro il destino di dotati, marionette delle sottorazze più comuni e altri individui eccezionali, di origine fandonica o soprannaturale. Questi esseri vengono quasi sempre perseguitati e dileggiati pubblicamente, nelle arene o nella pubblica piazza, per il solo gusto di vederli umiliati e ridere di loro.

Canaglie appartenenti a razze o a classi magiche troppo appariscenti, per esempio miracolari e menagrami, stiano ben attenti a non varcare a cuor leggero la Fumarea: rischiano ancora di più dei propri compagni. La soluzione migliore in questi casi è avvalersi da subito di una protezione valida offerta dai Don delle cosche locali, che rende il loro status "intoccabile". Perlomeno pubblicamente.

In alternativa, la soluzione sempre valida in Penumbria è quella di essere peggiore dei Penumbri stessi. Una sottorazza di marionette tetre e orripilanti originaria proprio della regione conferma questa teoria. Si tratta dei guignoli, esseri che nascono incistandosi nel corpo di individui di carne e crescendo al loro interno, fin quando non sono completamente formati e pronti a venir fuori. Oltre alla loro genesi orripilante, i guignoli hanno una innata passione per il macabro e l'istrionico, e spesso si dedicano a spettacoli fissi o itineranti di eccezionale violenza sanguinaria.

La Fumarea

L'alto e lugubre vallo della Fumarea è una presenza costante della regione e uno dei suoi maggiori elementi di riconoscibilità, visto che è visibile da molte delle contrade della Penumbria. A prima vista, si tratta di un anello di vapori esiziali di colore grigiastro che circonda di fatto tutto il territorio e copre ogni orizzonte, incurvandosi persino verso l'alto a formare una volta di caligine che ne vela il cielo. Cosa sia davvero successo durante la Guerra Segreta, e quale genere di sortilegio abbia causato l'arrivo di questa barriera innaturale non è oggi chiaro. La versione più comoda e diffusa, al di fuori della Penumbria, è che si tratti di una sorta di muro di fumi stregati, suscitato per contenere una regione malsana e un nemico soprannaturale, lasciando confinato il male al suo interno. Si tratta però per molti di una versione banale e fiabesca, e molti indizi portano a ritenere che non sia andata affatto così. Per esempio, quello che si conosceva della regione all'esterno dei suoi attuali confini è completamente diverso della realtà dell'attuale Penumbria e di quello che i Penumbri stessi sanno del proprio territorio.

I pochi testi conservati all'interno del feudo ricordano infatti una storia millenaria del tutto differente da quella degli "stranieri": per i Penumbri, fuori c'è un altro regno, un altro mondo, un altro cosmo. Tracciandone i confini sulle mappe, la Penumbria sembra molto più vasta all'interno di quanto non sia all'esterno. Dentro i propri confini sembra accrescersi di anno in anno, rosicchiando territori che tuttavia non hanno un corrispettivo nelle carte geografiche della Spoletaria e della Pianaverna, che in teoria li dovrebbero contenere…

Quale che sia il lugubre mistero di questa coltre stregata, essa presenta della caratteristiche in parte studiate e conosciute. Per prima cosa, ad attraversarlo, questo sudario di nebbia risulta spesso diverse centinaia di passi… a volte solo un paio, a volte oltre un miglio. Al suo interno non vi sono refoli o alisei, ma pare contorcersi in spire e turbini innaturali. Gli effetti sui corpi e sulle membra di chi lo attraversa senza una guida esperta sono innegabili: anche chi lo varca il più rapidamente possibile subisce malesseri, vomito, nausea e bizzarre deformazioni fisiche, perlopiù minori e passeggere. Anche la mente non è immune a tali mali: visioni, follie, orrore e manie possono colpire chi vi si attarda o fissi lo sguardo troppo a lungo su questa nebbia.

Per non parlare di coloro che entrano da un lato e non escono dall'altro… persi nella nebbia o catturati da chissà quali orrori, si dice che rimangano per sempre a vagare nel vuoto tra i mondi, diventando loro stessi gli incubi da cui tutti gli altri viaggiatori si tengono lontani…

È buona norma per un "forestiero" affidarsi ai Camminatori, Bravi e Mattatori che si fanno pagare lauti compensi per guidare gli avventurieri attraverso i sentieri mutevoli della Fumarea.

Per terra o per mare, la Fumarea pare corrompere anche i territori circostanti: le pozze sulfuree della Pianura Pagana, la degenerazione dei maragli, l'attività vulcanica delle isolette e delle coste del Mare Mostrum e tutta la fauna mostruosa che affligge la Penumbria pare essere direttamente collegata a questo fenomeno.

Attraversare la Fumarea

Quando si attraversa la Fumarea è necessario superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 20, per non perdere la via. In caso di fallimento i personaggi dovranno superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subire 1 livello di indebolimento. Potranno effettuare nuove prove per ritrovare la via, ma ogni volta che falliranno dovranno effettuare un nuovo tiro salvezza.

Se la prova viene superata, trovano la strada per lasciarsi la Fumarea alle spalle.

Lavoretti in Penumbria

La Penumbria è la regione più oscura e violenta del Regno e la dicitura stessa "di Taglia" pare sia nata tra i suoi vicoli e i suoi angiporti. Tutto il territorio è devastato da secoli di soprusi, malgoverno e guerre intestine. Qui vige la legge del più forte, del più cattivo e del più scaltro: la legge di Taglia. Ogni penumbro sa che non ci si può fidare di nessuno, soprattutto dei birri, dei preti e dei governanti, e che ogni vicino, parente, collega o complice è pronto a fregarlo, sgozzarlo e buttarlo in un fosso alla prima occasione. L'unica gerarchia o parvenza di ordine è quella del più potente e del più feroce, quella di chi amministra i propri domini, piccoli e grandi che siano, come un lupo che governa un gregge di pecore.

Ambientare dei lavoretti in Penumbria significa giocare avventure pericolosissime in mezzo ad aristocratici sprezzanti e impietosi, Don criminali, capighenga, condottieri abituati al massacro e orde di assassini e tagliagole che aspettano solo un pretesto veniale per ammazzare chiunque rivolga loro la parola. Qui anche le leggi sono più dure; le pene capitali e le mutilazioni sono all'ordine del giorno, e le consuetudini bonarie e amichevoli del resto del Regno non sono in essere.

Vi sono diversi modi di approcciarsi a queste atmosfere, per le canaglie e per i giocatori.

Il primo è quello di considerare i personaggi provenienti dall'esterno della regione, come in *Attacco al Podere*, uno degli episodi della campagna che si trova più avanti in questo manuale. In tal caso, la Cricca raggiunge la Penumbria dall'esterno tramite una guida e può scoprire passo passo, a proprie spese, quanto sia feroce e violenta questa regione, per poi provare a darsela a gambe prima possibile quando il lavoretto sarà concluso. Allo stesso modo, canaglie provenienti da oltre la Fumarea sembreranno agnellini pronti da sgozzare per la gente del luogo: i giocatori sono invitati a prestare estrema attenzione a come interagiscono con l'ambiente, e il Condottiero dovrebbe far pesare continuamente il deciso cambio di atmosfera.

Il secondo modo è quello di avere dei personaggi che provengono dalla Penumbria e se ne sono andati per provare a respirare un'aria migliore dall'altra parte della Fumarea. Rispetto all'orribile vita che si sono lasciati alle spalle, il resto del Regno, persino la lugubre Pianaverna, sembrerà loro un parco giochi per bambini, dove tutti sembrano degli idioti, degli illusi o degli sciocchi idealisti. Allo stesso modo, il Condottiero dovrebbe ricordare che i Penumbri sono visti da tutti gli altri come i peggiori tagliagole del Regno, assassini da temere in ogni occasione e – in certi casi – spietati esecutori ottimi da ingaggiare per i lavoretti più efferati.

Il terzo modo è quello di interpretare canaglie penumbre che partecipano a lavoretti all'interno dei propri confini, senza uscire mai dalla regione. In questo caso, non vi sono problemi di percezione o di rifiuto da parte della gente locale: dopotutto, essere una canaglia in cerca di ingaggio per andare a rifilare qualche coltellata a destra e a manca è lo stile di vita tipico della gente del posto.

Torrigiana

o di Signorie, Fandonie e Marionette

La Torrigiana è una terra punteggiata di fortezze, torri, fari, castelli, piazzeforti e borghi, dove ogni principe o podestà governa appena fino al circolo delle mura della propria città, e ogni villaggio è conteso tra potenti signorie confinanti. Deve il suo nome alle sue immense Torri Pensili, ricordo di un'era perduta, che proseguono anche, affondate e dimenticate, tra le paludi della Maremma Impestata e perfino nel misterioso Mar delle Torri.

Non mancano certo in tutta la regione intrighi, beghe tra famiglie, lotte per il potere, complotti e tafferugli armati, tutte cose anzi che avvengono regolarmente più volte l'anno. E tuttavia, l'atmosfera che si respira qui è solare e fatata, e la sensazione che si ha viaggiando per la regione è quella di una contrada benedetta dal sole, dal vino e dal buon vivere. È facile accorgersi, vivendo in Torrigiana o attraversandola, che qui la presenza dei Turchini, di fate, animali parlanti, folletti e prodigi permea completamente la vita quotidiana. La Fandonia, ovvero il potere misterioso e paradossale che governa prodigi e magia, è qui fortissima, ed è sempre qui che cresce l'albero dal legno magico di cui sono realizzate le marionette tanto ammirate nel resto del Regno.

Nelle città, vini e carni non mancano, e la stessa urbe di Cucca, abitata da ricchissimi banchieri e bottegai, è quella che dà il nome al mitico paese di Cuccagna, "dove si beve, si ride e si magna…"

A parte la celebrata Fioraccia, la più nota città della regione, la Torrigiana è poi la terra della mefitica e inquietante Maremma, e della ridente Borgo Stricchiano, governata da secoli dai Della Guerra, una dinastia – nonostante il cognome – di saggi mecenati e munifici patroni di guitti e musicisti.

A volo di tapioco

La Torrigiana è una terra fertile e tranquilla, ricca e pacifica, dove ogni tanto si scontrano milizie cittadine e paesane, ma sempre in buon ordine e senza devastare il territorio, ché poi gli affari e il raccolto vanno male. Casali, cittadine, villaggi e fattorie contribuiscono al paesaggio, coltivato e colonizzato a fondo fin dal tempo dell'Impero. Qui i fiumi scorrono quasi tutti in argini ben consolidati, vie e ponti di pietra solcano un paese trasformato da tempo in vigneto, uliveto e placida campagna. Anche boschi, monti e dirupi sono ormai da tempo privi di belve, draghi e mostri di particolare interesse, ma anzi sistematicamente sfruttati da allevatori, taglialegna e minatori.

Le città sono grandi centri di vita sociale, cultura, politica e interessi commerciali, e molte di esse rappresentano vere e proprie potenze economiche, sempre pronte a combattersi tra loro per ogni lembo di terra confinante, ma anche grossomodo in grado di coesistere l'una accanto all'altra senza grossi problemi.

A parte la bella e ricca Fioraccia, città di arte e giardini, burle e fiorini, i centri gemelli di Mazza e Ferrata al nord sono noti per l'industria di armi e armature, nonché per i terribili Ammassi di Marmo che li difendono, animati dalla Fandonia. Sempre dell'artigianato del ferro e dell'acciaio prosperano le città rivali di Ghisa, con la sua celebre Torre Pensile, la più grande della regione, e Livore, dal grande porto commerciale.

Lungo il fiume Scarno, il Secchio, l'Ombrotto e i loro affluenti si trovano poi anche Malterra, dalla vertiginosa antichità; la lugubre Tristoia; Frittole, dove si dice si trovi un varco che conduce ad altri tempi e contrade; Larderello, popolata dai Cintali, l'unica comunità selvatica nella regione – ormai completamente civilizzata; San Perdenzio, intitolata al santo patrono delle cause perse; e la costiera Calafuria, rifugio di sirene, ciuchini parlanti, mezzi marinai e pescatori verdi.

La Torrigiana è particolarmente nota per la fortissima influenza della Fandonia nel territorio, nella vita quotidiana e perfino nei villaggi: fate, folletti, lumache giganti, animali parlanti e ogni sorta di prodigio e portento sono qui considerati alla stregua delle cose più quotidiane. Non per nulla, è qui che si trova il paese di Cuccagna, e crescono gli alberi da cui si ricavano le marionette. Un centro ben noto in tutto il paese è Casal Ciliegia, al confine con la Cuccagna: un intero borgo controllato dalla Famiglia Ciliegi, le più note marionette burattinaie del Regno.

Intere valli sono poi occupate da insediamenti sparsi di malebranche, che qui si sono ritrovati per vivere la vita in maniera schietta e spensierata, come piace spesso a questi ex carcerieri infernali: Valle del Diavolo, Val d'Orgia, Val di Chiava e Val di Corna devono tutte il loro nome a queste simpatiche e aperte comunità.

Cucca e la Cuccagna

Che la Fandonia sia una delle componenti principali del paesaggio e della vita quotidiana di Torrigiana è noto a tutti. Ma la cosa assume un ruolo surreale e perturbante nel Paese di Cuccagna, ovvero la contrada attorno Cucca.

Qua tutto è delizioso, dai frutteti carichi di salumi ai fiumi di grappa, dai massi di pecorino alle distese di grissini che ondeggiano a un vento che sa di pasta al forno. La Cuccagna però non è tutta abbacchio e pastiere: ci sono molti pericoli che si annidano in questo reame mangereccio. La fauna locale, per esempio, costituita da uccellini allo spiedo volanti, maialini al forno con la mela in bocca e ogni genere di leccornia ambulante, ha la particolare abitudine di cercare di farsi mangiare. Se all'inizio può sembrare una fortuna indicibile, la canaglia che si fermerà a banchettare scoprirà ben presto che senza uno sforzo enorme sarà quasi impossibile smettere di mangiare fino al termine della pietanza. Questo anche dopo il sesto agnello che vi salterà in bocca, con la conseguenza che è possibile scoppiare letteralmente per aver mangiato troppo.

Al centro di questa terra fantastica e incredibile, dove tutto è Fandonia, si trova Cucca, la Città dei Balocchi, così chiamata per la fiera permanente di giochi, passatempi, fogli illustrati e spettacoli bizzarri che vi si tengono. All'interno delle sue alte mura è tutto magico e meraviglioso, e a ogni ora del giorno e della notte ci si imbatte in file per entrare nei padiglioni o passare per le sue anguste porte, in giovani agghindati per le feste, arlecchini, guitti, teatranti, artisti, musici, bislacchi individui in costume e venditori di ciarpame e ritrovati meravigliosi.

La Fiera Permanente attira canaglie e curiosi da ogni dove, specie fanciulli e perdigiorno, giunti in genere qui su carri e diligenze condotte dagli Omini di Burro che raccolgono viaggiatori da ogni parte del Regno per portarli in città. E se al mattino qualcuno è svanito nel nulla, o se dopo una settimana di bagordi tutti i visitatori si trovano senza un denaro e con le borse piene di carta colorata, beh nessuno sembra lamentarsene… non certo i Vecchi Barbogi, i misteriosi signori di Cucca, che da secoli controllano la città e la sua fiera eterna.

La Maremma Impestata

La Maremma Impestata è un'ampia zona di paludi melmose e labirinti di acquitrini che si estende lungo buona parte della costa della regione. Alcune colline garantiscono luoghi asciutti dove riposare ma, per il resto, non è che un pantano fetido, pieno di zanzare, streghe che rapiscono i bambini, tagliagole e i celebri "butterati", i banditi della zona, abilissimi a cavallo. La zona peggiore di tutte è il Padule dell'Augellina, un luogo talmente estremo e pericoloso che si dice infestato di zanzare che pungono altre zanzare, arcistreghe che rapiscono i bambini delle streghe normali, tagliagole specializzati nel tagliare la gola ad altri tagliagole e butterati che cavalcano altri butterati.

Lavoretti in Torrigiana

La maggior parte degli incarichi da canaglie di questa regione riguardano le faide e le contese tra città, cittadelle e feudi, le burle e gli imbrogli messi in piedi dai cittadini nei confronti di loro avversari o amici, e impicci di ogni genere che abbiano a che fare con fate, folletti e fandonie di ogni genere.

Le avventure che hanno luogo nella terra di Cuccagna, nella Maremma Impestata o nei dintorni di Borgo Stricchiano, si avvalgono quasi sempre di una percentuale aggiuntiva di follie e pericoli letali.

Nel cuore di Fioraccia, Puccio Sciancato, il capo della Bolgia dei Ladri, ha spesso dei lavoretti da affibbiare a bricconi fidati.

"Non puoi rubare a casa dei ladri"

- Vecchio adagio che circola tra i Fratelli di Taglia -

Il Monte dei Fiaschi di Iena

Un altro centro molto importante di Torrigiana è Iena, città di banchieri e cavallari dominata dal temuto Monte dei Fiaschi, la banca più potente del Regno, che si fa vanto del non aver mai subito una rapina, un furto, una frode o un credito non riscosso. Che il cliente sia un mercante che voglia investire i proventi del traffico di camelie nere con la Serindia, un condottiero che deve mettere al sicuro paghe e fondi per le sue campagne militari, o una canaglia che voglia salvaguardare il bottino di una vita, nessun posto è più sicuro del Monte dei Fiaschi.

Questa banca venne fondata da Messer Mammona, un malebranche dall'incomparabile fiuto per gli affari, posta in cima alla collina che controlla la città di Iena. Dopo quasi trecento anni di traffici e speculazioni, il vecchio diavolo è ancora saldamente al comando dell'istituto, che vanta ormai filiali in tutte le maggiori città della penisola e rilascia lettere di credito accettate perfino in Oltremare. È noto che il Monte dei Fiaschi finanzi intere flotte mercantili e presti moneta perfino a Principi e Soldani, competendo in maniera asfissiante con i carrozzanieri di Aste, i banchieri vortigani e gli Alberghi di Lungariva.

Attorno al successo e al tremendo potere economico della banca non mancano, naturalmente, le malelingue, che si interrogano sulla natura della valuta trattata da Mammona, tanto che qualcuno ritiene si tratti di una colossale operazione di riciclaggio del denaro proveniente dall'Inferno, vero "sterco del diavolo" insomma. Il Monte rimane anche uno dei sogni proibiti per tutte quelle canaglie che ambiscono di poter un giorno realizzarvi il proprio fantomatico Colpo Grosso e svaligiarne le camere blindate. Finora, tuttavia, ogni tentata rapina ai danni della banca è risultata in un tragico fiasco, da cui la banca prende il nome.

Borgo Stricchiano

Borgo Stricchiano pare fondato apposta in un luogo che non possa essere raggiunto da chicchessia, a causa dell'accumulo d'ostacoli naturali e umani.

Il borgo conta duecentocinquanta anime (circa) ed è posizionato al centro d'un golfo sulla costa della Torrigiana, proprio di fronte all'Isole Gorgoni. Questo piccolo arcipelago è composto dalle Isole di Euriale e Steno, e dalla più grande Medusa o Isola dei Cavalli, in cui si dice viva un popolo equino comandato da uno stallone nero intelligentissimo e cieco che sceglie ogni anno una regina tra le donne del paese.

Nominato Stricchiano a causa della Stricchia – "strega" o "paura" nell'antico linguaggio dei Porsenni – il Borgo è adesso un ammasso di baracche che circonda e serve il Monastero del Santo Patrono (ove Patrono è davvero il nome del Santo).

A Borgo Stricchiano v'è una sola locanda – detta Osteria della Bigliaboccia, gioco d'azzardo assai diffuso tra i vecchi di queste parti – e le sole occasioni di divertimento, tra i giorni pari passati a spezzarsi la schiena per conto de' frati e quelli dispari a stroncarsi le gambe per servire i nobili, sono le Domeniche di Mercato, in cui la piazza del paese si riempie di guitti, truffatori, saltimbanchi, fattucchieri e contastorie, e il Grande Spettacolo Pirotecnico di fine anno.

Tutto d'attorno, il mefitico Padule abbraccia il Borgo come un'amante per poi mutarsi, a settentrione, nel Bosco degli Sterpi battuto dalla soldataglia de' Vasi, ricca famiglia di Fioraccia che controlla il territorio dalla sua Villa sul promontorio di Cala Tempesta.

A est, oltre ai Poderi, ognuno nelle grinfie d'una famiglia di contadini ignoranti e violenti quanto sdentati, ci sono l'Intrico della Macchia e le colline, nere come l'inchiostro e colme di cinghiali grossi come rinoceronti da latte. Tutte le famiglie del circondario son concordi nel tenersi lontane dalle colline e della Macchia e avvertiranno i viaggiatori di far lo stesso. Nelle terre attorno al Borgo, diranno, vigono Antichi Patti con la natura madre che è bene rispettare. Non si strappi una foglia, uccida un animale o colga un fungo se non si vuole incappare nel Morbo che affligge tutti tramutandoli in piante, facendo germogliare fiori nelle ossa e sulla pelle, tramutando i polmoni in spugne e causando i più orribili strazi.

Se date retta ai contaballe del Borgo, inoltre, le colline un giorno apriranno gli occhi e s'alzeranno in forma d'enormi giganti chiamati Accrocchi per calpestare chi non abbia rispettato gli Antichi Patti con la natura.

Il Santo Patrono

Il Monastero del Santo Patrono ospita, in pari numero, Monaci e Monache divisi da un muro invalicabile.

I Monaci sono tra i più validi amanuensi del Regno e nella loro Stanza delle Copie transitano volumi antichissimi su cui vige il voto di un segreto assoluto. Taluni di questi ecclesiastici percorrono il Regno alla ricerca di nuovi tomi da copiare ma tutti, in morte, torneranno nell'ossario del monastero dove, sul loro teschio, verrà incisa la formula rituale "Non est revertatur": non c'è ritorno.

La Vecchia della Palude

La linea della costa è una laguna lunga miglia. Si procede tra canne e mazzasorda (buona per il bestiame), coltellacci e biondaccia di palude (con cui gli artigiani locali impagliano le sedie). Ci si addentra in pozze di fanghiglia ai polpacci tra crepitii di rospi e bodde e il costante ronzare delle zanzare anofele, portatrici di malaria. Si fa il campo nelle necropoli dei Porsenni abitate da spettri e demoni e in ogni ombra c'è il rischio d'incontrare la Vecchia.

Sacerdotessa guaritrice e unica erede di un'antica sapienza secondo alcuni, orrenda strega masticabimbi secondo altri, la Vecchia della Palude è la figura più influente di Borgo Stricchiano. Attorno a lei germogliano leggende: c'è chi dice che le Lampe di Palude, orribili fiori dal frutto simile a un'orbita umana che scruta ogni tuo passo, siano gli occhi con cui la strega osserva il suo territorio; c'è chi imputa la sua onniscienza agli Omuncoli fatti di rovi e sterco che più volte hanno attaccato i cavalli di mercanti e compagnie di ventura. Si sussurra che il nome della fattucchiera sia Velia la Mutevole e che possa cambiar volto e fattezze così come una nobildonna cambia abito il dì di festa. Gli anziani del paese sostengono che la Vecchia è un angelo malvagio capace di incantarti e spingerti a viver con lei tra canne che s'innalzano come torri marcescenti recitando storie e canovacci in guisa d'attore d'una Compagnia di Coscritti incatenati a ogni suo ordine.

La Vecchia sa leggere le storie del passato, del presente e del futuro nelle carte e, spesso, nei giorni di mercato, appare in piazza a ingannare i bambini e affascinarli con le sue fandonie.

Più raramente viene avvistata a nord, presso il Bosco degli Sterpi, una rovaglia inaffrontabile, o presso Villa de' Vasi sul promontorio roccioso di Cala Tempesta.

Quali siano gli affari che legano l'anziana donna alla nobile famiglia di Fioraccia è un mistero.

Le Monache, invece, hanno un ricco orto di piante officinali. In paese si sussurra che, nei loro riti, il Credo si mescoli con una religione più antica, forse ancor più di quella dei Porsenni, fatta di letture del futuro nel volo e nelle interiora dei gabbiani, di caccia a creature nere che strisciano sotto la sabbia e dell'adorazione della Madre Notte, una divinità femminile e primordiale dipinta sul muro di alcune grotte sulle colline che in pochi sanno raggiungere.

Anche se tutti in paese prima o poi l'hanno pensato, bisogna aver bevuto un bel po' per farsi scappar detto che le Sante Donne del Convento siano, in qualche modo, in combutta con la Vecchia della Palude.

I de' Vasi di Borgo

Villa de' Vasi è la magione padronale della famiglia de' Vasi. Nelle notti di tempesta la Villa affacciata sul mare è il miglior posto da cui osservare le tempeste di fulmini e i presagi luminosi che appaiono sopra le Gorgoni.

Romualdo de' Vasi, il capo d'una famiglia dall'albero genealogico simile a un labirinto e altrettanto colmo d'esseri strani, è uno studioso e collezionista di antichi testi e s'è stabilito a Borgo proprio a causa della vicinanza al Monastero, decidendo di farsi servire dai suoi abitanti e contadini.

In tutto il Regno si posson trovare dei de' Vasi parenti di quel Romualdo e ognun di loro porta con sé, come blasone di famiglia, una storia e una maledizione particolare: da Fiamma de' Vasi, una Dotata che nacque bruciando il ventre della madre e trasforma in cenere tutto ciò che tocca, a Matilda de' Vasi che fu così brava a travestirsi da pirata da divenir comandante di vascello; fino al più assurdo: il Cavalier Naso de' Vasi, un naso, appunto, il cui intero corpo fu tagliato e morì durante una battaglia mentre la mente e lo spirito combattivo rimanevano nelle narici.

Tutte le storie dei de' Vasi sono conservate nella enorme Biblioteca della Villa che contiene un numero di volumi tale da riempir ben cinque carri. Tutti i libri possono uscire dalla Biblioteca tranne un volume bianco e immacolato posato al centro della sala, su un altare nero come l'inchiostro. È quello il Libro dei Segreti di Villa de' Vasi, pieno di Risposte e Segreti. Può leggerlo solo chi sia disposto a fare un patto con il libro, scrivendo un proprio segreto in una delle pagine per vederlo scomparire e apparire, al suo posto, il segreto di qualcun altro, spesso accompagnato da una missione da compiere.

Lavoretti a Borgo Stricchiano

Se le Cricche più inesperte si tengono alla larga da Borgo Stricchiano, per noia o difficoltà di raggiungerlo, alcune canaglie matricolate non riescono a resistere al richiamo della Vecchia della Palude, che ha bisogno di spade per le proprie misteriose faccende, all'oro di Romualdo de' Vasi o dei Monaci del Patrono sempre alla ricerca d'oggetti e tomi maledetti per la loro collezione, alle lusinghe delle Monache o alla necessità che qualche famiglia del contado potrebbe avere di ingaggiare mercenari per una delle sue Gloriose Guerre Rurali.

Qualunque sia il motivo per cui ci si avventura in queste terre di fango e malaria, anche fosse una svolta sbagliata nel proprio cammino, le canaglie tengano bene a mente il monito scritto sulle fronti di mille teschi nell'ossario del monastero.

Non est revertatur.

Non c'è ritorno.

Spoletaria

o di Castelli, Mercenari e Duellanti

Come già affermato, la funzione principale della Spoletaria, quand'essa era ancora parte del Regno delle Due Scille, era quella di fungere da marca di frontiera e guarnigione contro gli orrori e i fuoriusciti di Penumbria. Adesso che questa regione non è più sotto il controllo di nessuno, le sue cittadelle fortificate sono diventate uno dei principali centri di reclutamento per bande mercenarie e compagnie di ventura. Spesso è qui che i temutissimi Penumbri, in fuga dalla propria terra, trovano ingaggio, rinomati come i peggiori assassini che solcano i campi di battaglia del Regno. Sempre qui, temerari capitani e predoni, in mancanza di altri ingaggi, mettono su compagnie pronte a tutto e risalgono la Via Cappia in vena di saccheggio. Dopotutto, quello che si fa in Penumbria resta in Penumbria, giusto?

La lunga tradizione militare di queste contrade ha anche agevolato il fioccare di scuole di scherma di ogni tipo, e oggi è una delle terre d'origine dei migliori spadaccini e maestri d'arme del Regno, in grado di padroneggiare anche le tecniche più segrete e proibite…

A volo di sarchiapone

La Spoletaria è l'unica regione del Regno praticamente uguale sia dall'alto che dal basso. Quando le cuoche delle taverne cuociono troppo una torta, si formano crepe e spaccature sulla sua crosta annerita. Ecco, la Spoletaria è così.

Le crepe sono stretti burroni sul cui fondo si formano torrenti che serpeggiano portandosi dietro cenere e sabbia grigiastra.

Le grandi foreste sono antiche e impervie, con alberi alti e senza rami, già adulti al tempo del Regno delle Due Scille.

Il fiume più ampio non è che un rigagnolo a confronto di quelli delle regioni confinanti. Viene chiamato La Vena e divide a metà la zona. Al suo corso torbido affluiscono altri "sputacchi" d'acqua, come li chiamano gli abitanti del luogo, così esigui da essere appena sufficienti per abbeverare i cavalli e bagnarsi le labbra. Non certo per lavarsi.

Le città principali sono due, o forse una o tre, e tutte hanno ricevuto nomi di gran fantasia: Rocca del Nibbio, Aquilea e Vultura. Sono tutte abbarbicate in cima ai monti come rapaci… come altro vorreste chiamarle? A queste fanno poi da contraltare alcuni insediamenti più isolati e rustici, in mezzo a boschi e foreste di ogni tipo: Norcita, luogo di origine dei celebri norcitani itineranti; Ternia, una terra fiabesca governata dal mitico Re Cinghiale; Margia e Marruggia, le città gemelle ai crocevia delle strade più importanti della regione.

Per la vicinanza con i mali della Penumbria e la lunghissima tradizione militare, la Spoletaria è poi piena di castellacci, fortezze, torri e ogni sorta di presidio militare, ma i più imponenti sono tre, famosi quanto le città maggiori: lo Strappanasso, il Cinghialotto e il Bramito… Prendono il nome dalla brulla zona di sasso che sovrastano, non abbracciano villaggi e sono larghe fortezze che proteggono solo se stesse; intorno, tra accampamenti e carovane, i soldati, i manigoldi e gli sgherri fedeli al signorotto di turno bivaccano, lottano e frequentano bettole e postriboli improvvisati in attesa della prossima rissa.

Lo Strappanasso è una chiatta torre di argilla e sputo guidata da Alessandra LaMagna, bionda morgante dalle vesti strappate e dalle cosce spesse, che spadroneggia a nord.

A sud, il Cinghialotto è un cumulo di roccia lavica che abbraccia un cubo di pietra che il suo capitano si ostina a chiamare castello. Daniele "il Grosso" Didosso guida un manipolo di pagani, eretici e bruti amanti della carne, in molti sensi.

Il Bramito invece è una bizzarria architettonica. A cavallo de La Vena, è un maniero-ponte che unisce il lato orientale a quello occidentale del paese. Quando il torrente era troppo largo per saltarlo con un balzo, il Bramito faceva pagare il pedaggio per oltrepassarlo. Adesso i viaggiatori e le bande mercenarie ci passano a fianco deridendo il suo signore, Roberto Malachia Vitagrama.

La Ribellione di Abbrutto

La Marca di Spoletaria in teoria comprende anche la Ribellione di Abbrutto, ma tutti i cartografi che l'hanno affermato sono morti in circostanze misteriose. Tale territorio, ulteriormente privo di leggi e regole, avulso da ogni tentativo di conquista e dominazione, è tradizionalmente abitato da persone "forti (molto) e gentili (poco)", facilmente inclini a essere reclutate in bande.

Questa landa è contraddistinta dal Gran Masso, che troneggia sull'unica città attualmente civilizzata, Aquilea, dove i governanti hanno una strana tendenza a trasformarsi in volatili. Tutt'intorno al Gran Masso si estende la regione della Morsica, contraddistinta dal lago Fucina dove si dice riposi un temibile dragone. Non mancano villaggi, da visitare a proprio rischio e pericolo, dai nomi evocativi delle rispettive principali economie: Scanna, Sgozza, Rapina, Tagliacollo, Arischi e così via. L'Abbrutto ha anche uno sbocco sul Mar delle Torri capeggiato dal borgo fortificato di Castellamaro e, in mancanza d'altri passatempi, spesso montanari e pescatori se le suonano tra loro. Da non perdere la rinomata cucina locale nelle torbide taverne gestite da procaci locandiere, su tutto le rostelle, succulenti spiedini di pecora.

Spoletaria, selvaggia, aspra e forte

Se c'è un posto nel quale non vorreste vivere è la Spoletaria. A parte la Penumbria, naturalmente. Non tanto perché è un cumulo di rocce appuntite, boschi secchi e crepacci nei quali perfino l'eco ha paura di rimbalzare; non è consigliabile andarci soprattutto a causa della gente che ci vive.

Spallacci, Morsicani, Margiali, Marruggi, Ancornati, Pesciaresi… gli abitanti della regione, spesso appartenenti a popolazioni barbariche, eretiche, pagane e selvatiche, sono grossi e truci, hanno più peli di una spazzola per cavalli, vestono della pelle del primo animale incontrato e si salutano l'un l'altro con un pugno in testa. Il Braccio di Ferro, il Testa di Pietra e la Gamba di Legno sono i principali passatempi locali, quando non si combatte o non si va in bettola, assieme a una incomprensibile versione della Morra che solo i Morsicani sembrano comprendere.

Mentre aquile, falchi, nibbi e avvoltoi sono i simboli delle città delle vette e delle alture, valli e colline sono infestate di bufali lanosi, lupi, cinghiali, orsi e rinoceronti da latte, una versione tozza e villosa di queste bestie meridiane.

Priva di veri signori, terra dura di genti dure, la Spoletaria prospera sulla caccia e la guerra, esporta pelli, salumi, ambulanti, mattatori, montanari, mercenari, fabbri e guerrieri per le battaglie di tutto il Regno, e importa ben poco, anzi non importa niente a nessuno.

Lavoretti in Spoletaria

In Spoletaria anche stare fermi è un'avventura. Se rimanete immobili di fronte a un castello, in una bettola o in un lupanare, state pur certi che finirete in mezzo a una rissa, una mischia o una resa dei conti all'ultimo sangue. La cosa buona dei suoi abitanti è che non sono avvezzi al sotterfugio, ma attaccheranno sempre di petto e alla luce del sole: niente veleni, malelingue o piani malvagi che si distillano in anni di torti e sospetti… bastone alla mano e si risolve la situazione!

Lividi, pugni e costole rotte: non sarà difficile essere pagati per rimpinguare una banda sconfitta che ha bisogno di nuova carne da cannone, buttarsi in una razzia a un castello nemico per riconquistarlo per l'ennesima volta oppure liberare una "casetta" di gentildamigelle occupata da dei mascalzoni.

Chi cercasse invece un po' di avventura nelle terre selvagge, si può dedicare alla più peculiare attività locale: la cattura del leggendario sarchiapone, un animale infido come il foionco e sfuggente come il lonfo. Nessuno sa bene come sia fatto.

"In armi, uomini! Armiamoci e partite!"

- Ghisliero della Gaglioffa,
Capitano di Ventura -

Il pugno e la spada, e poi l'altro pugno

La Spoletaria è regione di umani, selvatici e morganti, anche se qui gli umani sono più grossi e irsuti del consueto, per cui le differenze sono molto sottili. Pagani ed eresiarchi si sprecano, combattono fra loro e poco rimane tutto intorno. Qua e là qualche manigoldo e tagliagole raccoglie le briciole e fa razzia delle piane sconquassate dalle battaglie, rigorosamente dopo che queste sono concluse.

Qui abbondano bettole, postriboli e lupanari, sparsi tra un castello e l'altro sulle vie principali. Gestiti da cricche e bande di "gentildamigelle" messesi da tempo in proprio, non causano troppi problemi se paghi e fai il "granduomo". In caso contrario le Buone Donne che lo gestiscono non hanno paura di darci "un taglio".

Raramente malebranche e marionette si fanno vedere da queste parti... non c'è davvero niente di interessante da fare qui, a parte guerreggiare a fondovalle per i signori che osservano dalla cima dei colli vicini.

Anche guiscardi, scaramanti e menagrami sono molto rari, per non parlare di dotati, fate e folletti... In Spoletaria si tirano pugni, non incantesimi; un barbaro della zona picchia quello che non comprende e, tra le migliaia di cose che non conosce, la Fandonia è probabilmente in cima alla lista. Se non mancano santuari e monasteri, i prelati e gli ordinali più in vista del Credo si tengono ben lontani da queste contrade, lasciando la questua e la carità a fratacchioni e monaci di poco conto.

Non parliamo poi di creature di fandonia e animali parlanti, il cui destino più comune è quello di finire tra gli arrosticini...

Alazia

o di Imperi Perduti e Discese all'Inferno

L'Alazia era un tempo la regione più importante della penisola, quando in questi luoghi sorgeva la capitale dell'Impero Draconiano. Questa città-stato era secoli or sono il centro di un impero sconfinato, che toccava tutte le terre conosciute e contava – si dice – un milione di abitanti. Gravata dal peso di tale immane concentrazione di uomini e palazzi, l'antica Plutonia sprofondò nella terra esattamente un millennio fa, dando il via alla Guerra dei Mille Anni che tutt'ora infuria. Oggi di Plutonia rimangono immani rovine ampie come una regione, con al centro la Porta Eterna che si apre nel cuore del suo abisso e conduce direttamente all'Inferno, un regno di spettri, diavoli, mostri e ombre. Nessuno vive più lì attorno, e l'intera Alazia è ora una terra decadente e in rovina, punteggiata da feudi indipendenti e potentati familiari. È qui tuttavia che il Calendario ha la sua sede principale ancora oggi, e la regione è piena di chiese, monasteri e cattedrali, per la verità un po' cadenti. L'antica devozione non è assopita nei suoi abitanti, e numerosi sono anche gli ordini cavallereschi, quelli maneschi e quelli mendicanti che qui hanno i loro conventi, le loro fortezze e le loro abbazie.

L'Alazia a volo di drago

L'Alazia si trova nella parte centrale della penisola e presenta un territorio fortemente eterogeneo, con il Dorso del Titano nell'entroterra a dividerla dalla Torrigiana, al centro un'interminabile serie di colli e colline che degradano in grandi pianure, fino alla lunga costa orientale.

La contrada più a nord, quella a ridosso della Penumbria, è nota come Rupia e popolata da comunità di pagani omonimi, i Rupi, molto simili alle analoghe tribù di Spoletaria. Arcigni combattenti, poco organizzati ma vigorosi in battaglia, hanno una religione a metà tra quella draconiana e il Credo, e non accettano alcun padrone tranne il Cielo. Qui sono comuni orsi, stambecchi, grandi aquile, cinghiali e lupi (mannari e non). La zona è anche occupata da un grappolo di vulcani, ognuno caratterizzato da una cima di modeste dimensioni ma dal cratere ancora attivo:

- Il Fracassone, la montagna più bassa tra le quattro, dal cratere sempre in ebollizione.
- Il Silente, la seconda in ordine di altezza, da sempre silenziosa.
- Lo Sghembo, che deve il nome alla sua forma obliqua.
- L'Ammazzasomari, il più alto dei quattro vulcani, noto per essere il più impervio da scalare.

Nel loro insieme, queste montagne vulcaniche sono conosciute come i Quattro Diavoli e molti miti e leggende circolano su di esse, come il fatto che dalle loro caldere si possa raggiungere l'Inferno e che la Caduta di Plutonia sia stata dovuta ai loro movimenti sotterranei.

I Quattro Diavoli sono anche una zona ricca di antri e caverne dove vivono gli ultimi draghi di fuoco del Regno, discendenti dei colossali bestioni che rappresentavano il simbolo stesso dell'Impero. Per questo sono spesso meta di avventurieri pazzi che, raramente, fanno ritorno.

A sud della Rupia e ad est del Dorso del Titano le alture digradano velocemente nei Pratoni, la grande pianura alaziale che è stato il primo fronte di espansione di Plutonia, nei secoli successivi alla sua fondazione. A parte la Devastazione al suo centro, i Pratoni sono un luogo di verdi pianure, colline, frutteti e vigne. Oltre a numerosi corsi d'acqua di limitate dimensioni, i Pratoni sono percorsi dal Biondo Divino, il fiume più importante dopo la Caduta di Plutonia e il collasso del bacino dell'Acheronte. Il Biondo Divino (chiamato da tutti, semplicemente, il Biondo) scende dalla Rupia e ha fatto la fortuna di Porto Patacca, dove sfocia. Le sue acque, dal caratteristico colore dorato, sono ricche di pesci e creature marine dal carattere mite.

Nella zona meridionale dei Pratoni cominciano i Castelli, una contrada punteggiata da borghi, fortezze e cittadelle, suddivisa tra grandi famiglie di principi che si combattono incessantemente da secoli: i Pilastro, i Della Quercia, i Gorgia, gli Ursini, i Caimani, le Piccoledonne e molte altre. Data la gran quantità di territori selvaggi, tra colli e pianure abbondano anche belve e animali di ogni tipo: ircocervi, liocorni, grifoni, serpigatto.

La parte sudoccidentale dell'Alazia è occupata principalmente dai Colli Buri, dove dolci colline si susseguono attorno a laghi grandi e piccoli e ricchi boschi. I Buri che occupano questi territori sono noti per le loro rustiche usanze, per le prospere

campagne, la qualità del loro vino e la verace bellezza di giovani e giovinette. Di particolare interesse è la zona del Lago di Meni, anch'esso di origine vulcanica, e il Bosco delle Streghe, che cela rovine di ciclopiche muraglie precedenti all'età draconiana.

In questo luogo risparmiato dal tempo, sopravvivono le vestigia di un culto draconiano, dedicato all'antica dea Menorenza. Nel cuore silvestre di questo santuario, meta di pellegrinaggio per selvatici e pagani da tutto il Regno, cresce una pianta sacra di vischio, annaffiata costantemente col sangue di tutti gli stolti che osano sfidare con la Sacra Rissa la supremazia del Re Mascherato del Bosco.

Spingendosi ancora a sud si entra nella Secca, una zona più pianeggiante, caratterizzata da un ambiente spoglio e roccioso, largamente desertico, dove reietti e assassini sono una concreta minaccia per i viaggiatori poco accorti. Qui, proprio al confine con la Volturnia, sorge l'antichissima città di Ophitia, già antica prima di Plutonia e dedicata alla Madre dei Serpenti.

La Devastazione e la Bocca dell'Inferno

Al centro dell'Alazia, nel cuore dei Pratoni e nel punto più interno dell'antica rete delle strade imperiali che raggiungevano ogni angolo dell'impero, c'è quella che oggi viene chiamata "la Devastazione". Da verde e prospero, il territorio si fa abbandonato, arido e incolto, con vaste zone acquitrinose dovute al collasso dei principali fiumi della contrada. Dopo le prime dieci miglia di territori desolati e infestati da banditi, mostri e reietti, iniziano le rovine di Plutonia: resti di acquedotti crollati, mura rovesciate su loro stesse, torri e fortilizi collassati. Da qui in poi, anche il terreno comincia a inclinarsi e si prende a percorrere il lato più esterno di un abisso, che si fa sempre più scosceso ogni cento passi. Dopo un paio di miglia, cominciano i ruderi dei quartieri più esterni della città vera e propria, tutti inclinati e crollati verso il fondo del baratro, che continua a farsi sempre più scosceso.

Qui il pendio diventa ben presto una scarpata, costituita per metà dal collasso del terreno e per metà dalle strutture crollate una sull'altra verso l'interno.

L'ultimo miglio di questa sconcertante discesa è quasi completamente in verticale: un abisso costellato di rovine, cascate di acqua sulfurea, colate di fango e infestazioni di rampicanti, che da oltre un millennio hanno invaso ogni angolo dell'antica capitale del mondo.

Non mancano in questo abisso, chiamato "la Bocca dell'Inferno", mostri, spettri, terrasche ed esseri ancor più terribili fuggiti dall'Inferno stesso.

Sul fondo di quanto rimane della città, al centro della sua piazza principale, si apre adesso un pozzo ancor più scosceso, dalle pareti a picco, e sul fondo di questo pare si trovi la Porta Eterna, l'ingresso vero e proprio all'Inferno.

Che sia stato un terremoto naturale a far crollare la capitale dell'Impero Draconiano e a liberare la Porta Eterna, o viceversa che sia stato l'Inferno a premere dal basso e rosicchiare le fondamenta della città, fatto sta che la Caduta di Plutonia ha corrisposto alla rivelazione della Porta Eterna e all'inizio delle contaminazioni tra mondo terreno e inferi, della Guerra dei Mille Anni e della diffusione del nuovo Credo.

Oggi tutta la Devastazione è considerata una terra da evitare in ogni modo e le vecchie strade che puntavano verso la capitale sono abbandonate nell'ultimo tratto. Per continuare a sfruttare l'ottima rete viaria draconiana, poco fuori dalla Devastazione sono state create delle diramazioni che uniscono tra loro questi assi di comunicazione strategica, con una curiosa forma ad anello che viene chiamata molto semplicemente "il Raccordo".

Porto Patacca e la Città del Vaticinio

Nei secoli successivi alla Caduta dell'Impero, quello che era un piccolo centro costiero noto per ricettatori e falsari divenne un importante centro costiero noto per ricettatori e falsari. La sua fortuna fu dovuta alla crescita del bacino e dell'importanza del Biondo, divenuto la principale via fluviale della regione, alla sua posizione sul mare, al crollo di Plutonia, all'incapacità dei barbari e dei nobili d'Alazia di dare vita a un feudo solido e, soprattutto, alla fondazione della Città del Vaticinio a poche miglia di distanza dalle sue mura. Porto Patacca è considerato oggi un "Libero Comune del Popolo", dove tribuni e rappresentanti delle varie corporazioni cittadine reggono la cosa pubblica, il commercio e il libero contrabbando. In questo centro così peculiare, la massima autorità è riconosciuta a Cornacchia di Rienzo, una marionetta che da un paio di decenni decide in maniera defilata l'andazzo generale. Eppure le famiglie principesche della regione non si sono ancora rassegnate ad aver perso un approdo così ricco e strategico, e la città è infestata da ogni sorta di società segreta, cospirazione, intrigo dinastico e complotto politico.

Nell'entroterra proprio dirimpetto alle sue mura, torreggia la Città del Vaticinio, eretta come una fortezza imprendibile in cima all'omonimo colle. Questa cittadella sacra è costituita quasi completamente da cattedrali, monasteri e conventi, più le abitazioni delle famiglie sagrestane che servono i religiosi e le caserme delle Guardie Svanziche e dei Cavalieri di Malto. Il Credo del Calendario si basa espressamente su pochi semplici precetti di buon vivere e sugli ideali di un'esistenza umile e giusta, che ha rapidamente fatto presa su ampie fasce di popolazione, che nel frattempo vivevano l'età oscura dopo la caduta dell'Impero: tempi di carestie, guerre civili continue, banditismo, pestilenze e sopraffazione… senza contare la rivelazione della Porta Eterna tra le rovine di Plutonia!

Per questo motivo, la Città del Vaticinio riceve annualmente sontuosi tributi, utilizzati per dispensare il Credo a tutti i fedeli, mantenere i tanti ordini religiosi sparsi per il Regno, istruire e formare schiere di monaci, chierici, preti, esorcisti e cavalieri. Landone degli Alberti, salito al Soglio con il nome di Telesforo Primo, è l'attuale Patriarca Re della città, Priore Generale del Credo, Primo Tutelare del Calendario e Umile Servo di Domineddio. Poiché proviene da uno degli Ordini Maneschi, e per la sua indole verace, è anche noto come la Cinquina di Dio. Telesforo è, all'apparenza, un uomo semplice e dal carattere bonario, che conduce una vita frugale seguendo i precetti del Credo. Ma alcuni sostengono che si tratti solamente di una facciata e che dietro il viso rubicondo e i modi gentili si nasconda un fine stratega, esperto di cose terrene quanto di quelle celesti.

Oggi Porto Patacca e Città del Vaticinio formano un'alleanza laica e sacrale ben salda, che nessuna eresia, trama politica, complotto e guerra civile sono mai riuscite a intaccare.

Ophitia e le Isole di Spelonca

Sebbene Porto Patacca possa sembrare una città infida, seppure i Castelli sono campo di battaglia di armate mercenarie e nonostante la Rupia sia percorsa da bande di bradi, briganti e pagani, la contrada più pericolosa di Alazia, a parte la Devastazione, rimane la Secca, una sorta di deserto racchiuso tra alture frastagliate e spazzato da brezze salate provenienti dal mare.

In fondo alla Secca, proprio al confine con la Volturnia, si trova Ophitia, una città oggi interamente in mano a canaglie, reietti e assassini della peggior specie, tanto da concorrere al titolo di "buco più fetido del Regno" e da vedere il suo nome spesso storpiato in, ehm… "Oriphitia". La sua posizione ne fa il perfetto quartier generale per le bande che vogliano colpire al contempo Volturnia e Alazia, e restarne sempre impunite. Al comando della città si trova un vero e proprio capobanda, Sciarra, il "Re di Coltelli", rinnegato della nobile famiglia dei Pilastro. Questo condottiero abile e spietato terrorizza le due regioni e perfino i nobili suoi congiunti, e ha sulla testa una delle Taglie più alte del Regno.

Il Credo

Analizzare il Credo del Calendario in poche righe sarebbe impossibile, ma se ne possono indicare i tratti salienti. Il Credo è rivolto essenzialmente alla venerazione del Padre Terno, anche chiamato Domineddio, il Signore Celeste, il Pastore e con molti altri nomi. Domineddio non è un'astrazione o un simbolo, né qualcosa di cui avere fede: è il dio creatore che siede nei cieli superni al centro di una corte di esseri celestiali. La sua opera è visibile e il suo potere facilmente percepito da chiunque, per esempio nelle facoltà dei miracolari, degli eremiti e degli esorcisti, o in quelli delle reliquie. Così come in fondo a Plutonia si trova la bocca dell'Inferno, il Credo sostiene che all'altro capo del mondo si trovi Urania, la Città Celeste, che permette di accedere ai Sette Cieli del Firmamento. Questo "iperuranio" è popolato di anime beate ed esseri celestiali, tanto quanto l'Inferno sotto Plutonia lo è di dannati, diavoli ed esseri immondi. Raggiungere dopo la morte i Sette Cieli invece che l'Inferno è lo scopo concreto e spirituale di (quasi) ogni credente.

La nascita di una Nuova Dottrina, completamente diversa rispetto ai culti imperiali, risale al primo secolo dopo la Caduta di Plutonia, e da allora sostituì gradualmente le tradizioni pagane dell'impero e dei continenti circostanti, fin dove si spingeva la sua influenza.

Nel corso dei secoli, dalla Nuova Dottrina si svilupparono culti diversi, che oggi sono in contrapposizione più o meno netta: la Fede Paradossa, diffusa soprattutto in oriente, il Credo del Calendario che ha il suo cuore nel Regno ed è diffusa soprattutto in Occasia, la Rivelazione dei Profeti, sostenuta principalmente a occidente e su Meridiana, e molte altre varianti minori.

Ciascuna di queste correnti principali ha poi delle ripartizioni interne più o meno importanti. Il Credo ha per esempio ben quattro Patriarcati principali, ciascuno dei quali incentrato su una versione particolare del culto. Nonostante la teorica parità di potere di questi quattro capi religiosi, è sotto gli occhi di tutti che il Patriarcato di Città del Vaticinio sia il più importante.

A parte i massimi sistemi, il Credo si basa sulla venerazione dei Santi, gli individui che nel passato o nel presente hanno dimostrato la capacità di compiere miracoli, e dunque sono stati tramite del potere celeste sulla terra. Nonostante ciò, la proliferazione incalcolabile di pataccari, ciarlatani e truffatori fa sì che anche i veri miracolari ed esorcisti che girano per il Regno siano spesso guardati con sospetto per anni, prima di essere riconosciuti in possesso di veri poteri.

Accanto a Santi ed esseri celestiali, il Credo riconosce altre figure divine di primo piano: l'Ambo, la coppia di gemelli divini; la Quaterna, ovvero le Quattro Madri degli Elementi terreni; la Cinquina, ovvero i Cinque Arcangeli che rappresentano la Mano di Domineddio, e il Tombolone, ovvero la Rosa Suprema dei Novanta Governatori Celesti. Per questo motivo, "Ambo, Terno, Quaterna, Cinquina e Tombolone" è la più classica formula di saluto, protezione e benedizione del Credo, che si compie con il celebre "Segno della Tombola".

Pari a Oriphitia per pericolosità sono le Isole di Spelonca, dal nome dell'isola principale e dell'omonima città-caverna che si trova nel cuore di essa. Le Isole sono in mano ai Bucatinieri, una fratellanza di pirati che ha preso il nome dall'abitudine a consumare ingenti quantità di bucatini. L'accostamento non è peregrino: costretti spesso a farsi da mangiare in accampamenti di fortuna, lungo la costa o a bordo di velieri scalcagnati, questi rudi scorridori del Mar di Zaffiro hanno inventato una pasta lunga forata all'interno, preparata attorno a un bastoncino, che si cuocesse in tempi rapidi e garantisse tutto il piacere della pastasciutta.

Il corsaro più ricco e rispettato delle Spelonche è Verucci, un ricchissimo ammiraglio e mercante di origine zagarese venuto qui a fare il bello e cattivo tempo venti anni prima. Oltre alla sua collezione di spade prodigiose, il signore di Spelonca è noto per accompagnarsi sempre a un assassino chiamato Voldo, un dotato folle dalla originalissima tecnica di combattimento.

Lavoretti in Alazia

L'Alazia garantisce pane per avventurieri e canaglie di ogni tipo. Volete vivere un'esperienza fatta di oscure caverne, mostri nascosti nell'ombra, tesori e, perché no, un drago? Allora il posto che fa per voi è certamente la Rupia, nel nord della regione, sotto le cime dei Quattro Diavoli. In questo scenario suggestivo, all'ombra di quattro vulcani sempre sul punto di esplodere, avrete modo di sperimentare il classico e periglioso lavoretto di esplorazione, caccia al tesoro e saccheggio, tanto caro agli avventurieri più tradizionalisti.

Se, invece, volete rimanere nel nord ma siete alla ricerca di qualche esperienza più inusuale, perché non fronteggiare le barbare e violente tribù dei Rupi? Oppure, perché non unirvi a loro per razziare e dare alle fiamme qualche castello degli odiati Della Quercia?

Siete alla ricerca di qualcosa di più rilassante, a contatto con la natura e, magari, pervaso di misticismo e fandonia? Allora scendete verso il centro. Nei Pratoni potrete incontrare ircocervi, farfarelli e fate, ascoltare il canto delle anguane ed entrare in contatto con il popolo dei Buri, che vi offriranno il loro buon vino e vi coinvolgeranno di sicuro in qualche rustica impresa tra boschi, schiaffoni, giochi da bettola e incantesimi.

Oppure, potreste inoltrarvi tra le numerose rovine abbandonate dell'Impero che si trovano ovunque in questa regione. Attenti alle antiche maledizioni e gli orrori che le infestano!

E poi, se siete quel genere di persona, potreste dare la caccia al leggendario Spauracchio, il gigantesco mostro che nuota sotto le acque del Lago di Fracasso.

Vi siete rilassati troppo? Avete bisogno di qualche brivido peccaminoso! In questo caso, Porto Patacca è il posto che fa per voi, dove potrete dedicarvi a intrighi di palazzo, spietati giochi di potere, oscure religioni e traffici di ogni tipo, allearvi con le guardie cittadine oppure scontrarvi contro di esse, dare vita a una rivoluzione o sopprimerla, scalare l'alta società o scavare nelle fogne, scoprire i segreti del Patriarca Re o rischiare di morire perché nessuno ne venga mai a conoscenza. Porto Patacca è il luogo dove ogni canaglia di ventura può diventare un generale e in cui ogni generale, può tornare a essere un ribaldo qualsiasi.

Troppo sofisticato? Volete qualcosa di più semplice ed essenziale?

Che ne dite, allora, di spingervi verso sud, attraverso la Secca, fino a Ophitia, l'ultimo fetido avamposto della società civile (più o meno)? Qui troverete la peggior feccia dell'umanità, con cui condividere un boccale di vino caldo e storie di volgari avventure!

L'Alazia è una terra dalle infinite possibilità, tutte da conquistare. O rubare. O distruggere. O ignorare per fare qualcos'altro!

Ausonia

o di Banditi, Zigani e Soldati di Ventura

Le ricche contrade d'Ausonia, che si sporgono verso il Mar Zigano e il Mar delle Ombre, sono patria da sempre di grandi navigatori e pirati, e qui si dice approdarono per la prima volta gli zigani dalle loro perdute terre occidentali, tanto che la regione è quella che ne conta ancora oggi la maggior popolazione.

Ancora in precedenza, prima dell'arrivo dei Draconiani, si narra che questa terra fosse popolata dalle colonie di Esperia, e che le sue genti derivino proprio da quel popolo misterioso. Gli Ausoni sono per questo noti per la loro bellezza e per la carnagione bruno-dorata, il temperamento focoso, la passione per la musica e il ballo, e per le loro molte credenze e tradizioni ancestrali.

Fanno parte di queste ultime il culto per le atrantole, o ragni lupo, un genere di bestiacce diffuse attorno ad Atranto, i lunghi balli che durano tutta la notte, le luminarie, le processioni e i falò che si svolgono soprattutto d'estate.

Un'altra tradizione locale è quella della Mamma Tarasca, la progenitrice dei tantissimi lucertoloni, rettili troppo cresciuti e draghi della regione. Essa vivrebbe tra le grotte più fonde della regione, in un luogo ancestrale e dimenticato, grandemente ambito da molti cavalieri erranti che vagano per queste contrade.

A volo di cormorano

Le terre di Ausonia sono un continuo alternarsi di altipiani e tavolieri, spiagge sabbiose, coste erte e rocciose, campi di grano, montagne, colline, vigne, uliveti, pianure punteggiate di masserie, coste ricche di navi e antiche fortezze baciate dal sole.

I suoi mari sono ricchi di pescherecci e velieri, porti e villaggi marinareschi. Anche le campagne e le colline sono fiorenti e prospere, e lungo i suoi sentieri e le sue strade soleggiate si aggirano cavalieri erranti e capitani di ventura, cercatori di tesori e venditori di reliquie.

In passato, l'Ausonia ha visto nascere e tramontare regni, principati e contee, capitanate e domini di ogni genere, ma oggi è di fatto una terra priva di governo centrale. I borghi fortificati maggiori, come Atranto, Borgo Guiscardo, Forgia e Aurocastro, sono di fatto delle città-stato che controllano a malapena il proprio territorio circostante. Allo stesso modo, anche i centri minori sono indipendenti: cittadelle e villaggi agricoli, masserie e fortezze sulla costa vivono in condizione di relativa libertà, unite solo da temporanee federazioni e momentanee alleanze di intenti.

I Trolli di Montebello

Fate e folletti non mancano in questa regione antica, soleggiata e affacciata da ogni lato sul mare. Spesso nascondono tesori o conoscenze segrete, reliquie benedette o magici artefatti. Forse i più celebri tra gli esseri fandonici della regione sono però i Trolli, una stirpe di giganti rozzi e brutali che vive tra le pendici del Montebello, uno dei principali rilievi della regione. In questa landa inospitale, i Trolli costruiscono dimore di pietra dai tetti a volta oppure occupano antiche tombe dalla simile architettura, che usano anche come ricovero per le loro greggi. Molti eroi e paladini della regione sono costantemente impegnati nell'eterna battaglia contro questi esseri o nella ricerca dei tesori nascosti nel loro regno montano.

Lavoretti in Ausonia

Cacce ai draghi, alle terrasche e ai trolli della regione, cerche di antiche reliquie, tesori e manufatti tra i ruderi di castelli divenuti covi di briganti e torri infestate di spettri, disfide e giostre cavalleresche condotte per conto dei signori della regione, avventure per mare sui velieri in partenza da Atranto, Borgo Guiscardo e dalle altre città marinare: queste le imprese principali a disposizione delle canaglie che girano da queste parti.

Senza contare poi la guerra tra le bande del Re di Boccali, il principale dei capibrigante della regione, e la Catena, la sede locale dell'Onorata Società, o le incursioni dei Marsinesi e dei corsari di Gibralcanda lungo le coste, a volte per pirateria, altre volte per ogni sorta di contrabbando.

Zigani, Senzaterra, Norcitani e Carrozzanieri

La vita nomade e seminomade è molto diffusa tra le varie famiglie e popolazioni delle contrade d'Ausonia, come del resto del Regno; infatti, tale modo di vivere coinvolge almeno una persona su dieci ed è considerato qualcosa di ovvio e quotidiano.

Mendicanti, lavoratori stagionali, pastori, cavallari, guitti, teatranti, burattinai, saltimbanchi, ambulanti e giostrai sono una presenza comune della vita di ogni regione, e anche le Cricche e le bande che attraversano tutto il Regno sono di fatto parte di questa consuetudine: basti pensare a soldati di ventura, miracolari, frati itineranti, cavalieri erranti, scaramanti, benandanti, guiscardi e a tutti gli altri membri di queste consorterie di canaglie vagabonde...

Vi sono poi interi popoli e famiglie che si spostano insieme, e fanno di un'esistenza nomade il proprio stile di vita tradizionale. I più comuni, soprattutto in Ausonia, sono gli Zigani, un popolo dall'origine misteriosa venuto da occidente su velieri agili e costruiti con estrema perizia, che vive in parte nei mari occidentali e in parte ha lasciato la costa per attraversare il Regno su carrozzoni altrettanto elaborati. Hanno capelli ricci e neri, carnagione chiara e occhi verdi. La loro lingua di origine è complessa e intricata, e diverge dal Draconiano tanto da essere ritenuta quanto rimane dell'antico Esperiano. Gli Zigani che vivono sulla terraferma sono in genere provetti musicisti, artisti, danzatori e spadaccini, abili come giocattolai, fattucchieri e guaritori. Molti di loro sono Dotati e spesso prestano servigi come scaramanti, astrologi, erboristi e cartomanti. Quelli che non lasciano la costa e le onde sono esperti marinai, nocchieri e pescatori, e padroneggiano i segreti della pesca con cormorani e pellicani, di cui appunto conoscerebbero il linguaggio.

Originari di Zagara sono invece i Senzaterra, genti più povere e abituate a lavori modesti, come carbonai, venditori ambulanti, stagnini, arrotini, merciai e spazzacamini, per i quali sono molto celebri. Non manca tra di essi un sottobosco di truffatori, ricettatori e contrabbandieri, che da secoli tuttavia si contrappone a banditi, briganti e vicari, mantenendo un proprio codice e una propria etica. Anche i Senzaterra hanno sviluppato un linguaggio segreto chiamato Baccaglio, che è più un gergo furbesco che una vera e propria lingua. I Senzaterra vagano da secoli per il Regno delle Due Scille, ma raramente si spingono oltre la Volturnia o l'Alazia.

Un'altra celebre popolazione di ambulanti è quella dei norcitani, provenienti dalla Valle Nera di Spoletaria. Questi gruppi familiari itineranti di genti selvatiche hanno da tempo sviluppato una grandissima abilità nell'arte della macellazione animale, diventando i più famosi salumieri e artigiani dell'insaccato del Regno, mestieri che li rendono grandemente apprezzati per ogni dove. Quando non sono impegnati a lavorar per altri, i norcitani sono soliti allestire i loro carri come bettole, osterie e trattoria ambulanti, e prendono così ad arrostire e servire ogni sorta di arrosti e leccornie, come arrosticini, panini con porchetta ed enormi piatti di pasta. Sono inoltre noti come ciarlatani, medici di intrugli, cavadenti, chirurghi, barbieri e castratori per... ehm... tutte le esigenze.

Ultima nota per i Carrozzanieri di Falcamonte. Facendo seguito a una legge che impedisce ai buoni credenti di avere dei banchi da cambiavalute, prestito e credito, un certo numero di famiglie provenienti da Aste, tra Quinotaria e Falcamonte, è divenuto nomade e ha preso a spostarsi sulle loro immense "Carrozzane". Questi enormi trabiccoli trainati da buoi sono delle vere e proprie banche ambulanti, e i loro conducenti, a loro volta banchieri, guardiani e usurai, sono ben lieti di prestare o fornire lettere di credito autenticate, che possono essere riscosse presso qualsiasi altra Carrozzana del Regno. Una diceria ben diffusa è quella che un giorno il vero complotto dei Carrozzanieri sarà svelato di colpo: tutte le banche ambulanti verranno smantellate di nascosto in poche ore e nessuno potrà più riscuotere alcunché. Non è escluso che sia vero.

Contrade Dimenticate

O di come ci si sia scordati di una regione intera

Incastrate tra Alazia e Torrigiana a nord e Ausonia e Volturnia a sud, sono in molti a credere che le Contrade Dimenticate non siano altro che l'invenzione di qualche arlecchino di basso rango. Quasi tutti pensano che non esistano affatto, come il paese di Cuccagna, il Bengodi o il Mezzo Mare, eppure qualcuno giura di averle visitate davvero. Questi pochi avventurieri garantiscono di essersi trovati in luoghi assurdi, al cospetto di abitanti tanto strampalati quanto pericolosi. Nei pochissimi centri abitati, le monete comuni sembrano non aver valore, in un mercato interno che predilige il baratto e le nocche scrocchiate. Ma anche queste cose potrebbero essere benissimo fanfaronate. Si dice che estinte creature che imperversavano nell'antico impero scorrazzino ancora nelle loro valli, ma anche qui potrebbero essere solo cinghiali troppo cresciuti. Dicono anche che l'originaria linea di sangue dei sovrani del Regno sia ancora viva all'interno dei suoi confini, ma i commentatori in questo caso concordano nel considerarle spacconate da osteria. Alcuni infine mormorano che le Contrade siano state teatro di una grandissima e sanguinosa guerra tra le forze avverse alla scarogna e quelle che invece [illegible] come unico [illegible] di vita. Questo scambio di [illegible] arcane tra scaram[illegible] fazione avversa, pare abbia creato una distorsione dell[illegible] talmente ampia da aver deformato le forze fandoniche [illegible] intera penisola e creando di fatto il Regno [illegible] lo con[illegible] oggi. Tutto questo sempre [illegible] più volte le Contrade [illegible] di [illegible] scontata.

C'è anche [illegible] in realtà esist[illegible] Regno [illegible] [illegible] Non [illegible] [illegible] [illegible]

Ancora altre assurdità

Non essendoci notizie certe a riguardo, è difficile dare informazioni verificate su ciò che accade nelle Contrade. Ma in ogni bettola che non si rispetti girano voci su accadimenti di ogni tipo, che riportiamo per dovere di cronaca, ma stando attenti a segnalarle per quel che sono: mere dicerie.

Parrebbe che un nutrito gruppo di malpensanti sia ostile alle nuove verità canoniche che dicono che la sacra terra su cui camminiamo sia sferica. Un assembramento itinerante, armato con torce e forconi, pare sia il fulcro del "Movimento della Terrapiana".

Alcuni viandanti che millantano un loro passaggio nelle Contrade affermano di esser sicuri di aver visto qui diversi blocchi monolitici sollevati verso il cielo, pilastri a cinque lati che pare servano a controllare un'energia pentagenerata che sarebbe il residuo dell[illegible] magica che ha devastat[illegible] dell'impero D[illegible] essere stata c[illegible] si cosa s[illegible] zioni, e [illegible] strane [illegible] le Contrade Dimenticate ne a[illegible] e quindi meglio tenerne conto.

Un'altra teoria ricorrente è quella legata a strane nuvole di forma filiforme che sovente ammorbano il cielo sopra queste terre. Si dice che tali "scie" siano formate dalle secrezioni di struzzi reali che volano durante la migrazione e che in qualche modo controllino le menti delle persone per far dimenticare tutto ciò che accade loro in quei luoghi.

Ma questi non sono gli unici fatti bizzarri. Si hanno anche voci di rettili che si vestono di pelle umana e di una congrega di erboriste che spaccia rimedi e cataplasmi, affinché le malattie si protraggano artatamente ed esse possano vendere altri rimedi.

Altri resoconti narrano di una valle in cui di giorno crescono ortaggi spontanei rigogliosi che di notte congelano a causa dell'elevata escursione delle temperature. Si hanno notizie anche di cittadine maledette, impossibili da abbandonare una volta entrati, e altre mille e più storie che hanno contatti più con la Fandonia che con la quotidiana banalità del Regno.

Lavoretti nelle Contrade Dimenticate

Sebbene ogni buona regola del buon senso lo sconsigli, molte bande e Cricche tentano la sorte cercando di raggiungere le Contrade, secondo il buon motto che dice "se non se ne sa molto, c'è qualche petecchione di mezzo".

Mai detto fu più menzognero. La dura verità è che molte di queste canaglie di primo pelo non fanno mai ritorno. Solo chi non ha paura dell'assurdo, di trovarsi di fronte luoghi impossibili e situazioni impensabili, può aver una speranza di uscire dalle Contrade Dimenticate sulle proprie gambe.

Oltre alle già citate creature, e ai vari complotti e assurdità che sembrano prendere corpo nella regione, le canaglie devono anche stare molto attente ai loro colleghi arrivati in precedenza, che, restando a bocca asciutta, potrebbero tentare il colpo gobbo di fregare loro quel poco che hanno.

Dotati, inesistenti e pure orchi

Come sembrerebbe normale per un luogo che è probabile non sia neppure reale, le Contrade sono abitate da molti Inesistenti che hanno trovato nelle sue lande finalmente una casa a loro congeniale, e che anzi qui si vanno man mano radunando da secoli, finalmente in un luogo adatto a loro e in cui possano davvero essere se stessi.

Sembra che ci sia inoltre nella regione un'alta concentrazione di dotati, forse a causa delle continue bizzarrie che vi si generano. Molte segnalazioni pervenute indicano poi vari avvistamenti di marionette, folle di zotici che agiscono all'unisono, gatti lupeschi, mandragole, animali parlanti e altre creature legate in qualche modo alla Fandonia. Tutti avvenimenti che fanno sorgere più di una domanda sul motivo per cui le Contrade, qualora esistessero davvero, siano pervase da tutte queste stranezze.

Da appuntare, inoltre, la presenza di creature selvagge allo stato brado e alcune razze antiche, come orchi, fauni e addirittura ciclopi.

Volturnia

o di Pizza, Guappi e Mandolino

Assieme all'Alazia, la Volturnia era una delle più antiche provincie dell'Impero Draconiano e, prima ancora di quel periodo, fu una delle colonie più prospere della Magna Arcaia.

Il primo insediamento arcaico in questa zona fu l'Isola di Fischia, di fronte Apollonia, da cui ben presto partì la colonizzazione della regione. A seguito dell'arrivo di queste popolazioni, la Volturnia divenne ben presto una terra di ricchi agricoltori, licenziosi artisti, potenti filosofi, loquaci mercanti e intrepidi naviganti. Quando i Plutoniani dell'Età dei Re iniziarono a espandersi fuori dall'Alazia, queste terre prospere e ubertose divennero il loro primo obiettivo militare. Al contrario di quanto accadde altrove, tuttavia, la conquista della Volturnia fu per molti versi pacifica: i saggi e astuti coloni di Arcaia riuscirono a calmare i bollenti spiriti degli invasori alaziali e si sottomisero loro senza combattere, offrendo i vantaggi di una società già avanzata e progredita in cambio dell'alleanza

con i violenti invasori confinanti. Dalla fusione di queste due popolazioni e culture nacque la base del futuro Patriziato… e Volturnia riuscì così a evitare distruzioni e massacri.

I secoli successivi alla caduta dell'Impero non furono altrettanto fortunati. I gioielli, le ville, i palazzi, i latifondi sterminati e gli immani tesori accumulati dai patrizi locali furono un ambito bottino per ogni sorta di banda armata, esercito di predoni oppure orda di invasori, e le millenarie ricchezze della Magna Arcaia svanirono una dopo l'altra…

A volo di avvoltoio

Volturnia è una regione di terre ben coltivate e coste soleggiate, entrambe punteggiate fittamente da borghi minori, empori, ville nobiliari, fortezze, cittadelle, bastioni e città. La parte di più antica e profonda civilizzazione è quella che si affaccia sul Mar di Zaffiro, già cuore della penisola, terminale privilegiato della Magna Arcaia, fulcro dell'Impero Draconiano e oggi punto focale del controverso Regno delle Due Scille.

Dopo mille anni di guerre, alleanze, dissidi, matrimoni e contese, tra principi, nobili, viceré e baroni, oggi la regione è un miscuglio di contrasti che saltano facilmente all'occhio degli stranieri, e sono diventati luoghi comuni fastidiosamente proverbiali per i volturniani: baracche e tuguri costruiti a ridosso di fenomenali monumenti di ere passate, rioni popolari e quartieri abbandonati che si estendono all'ombra di anfiteatri e santuari in disuso, palazzi nobiliari decadenti dove alloggiano ancora i discendenti di antiche schiatte in rovina, principi pezzenti che si accompagnano a saggi e cinici straccioni, crimine e orgoglio, scetticismo e tracotanza, miseria e nobiltà che vanno a braccetto.

D'altro canto, i volturniani sono noti per la scaltrezza, la capacità di cavarsela in ogni situazione e l'arte di arrangiarsi, così come per la capacità nella contraffazione e simulazione. La lunghissima tradizione artigiana e burocratica dei borghi sorti all'ombra di palazzi e regge ha reso moltissimi volturniani i più grandi falsari d'Occasia, sia per oggetti d'uso quotidiano che per benefici, licenze, taglie e patenti: non solo qui è possibile farsi modificare e falsificare ogni sorta di documento, ma il mercato di oggetti scadenti, falsi e contraffatti è il più fiorente del Regno.

Anche l'innato lato artistico, melodrammatico e canoro dei suoi abitanti è divenuto proverbiale, e ogni piazza, cortile, pozzo e fontanile ha i suoi cantori che di giorno e di notte riempiono l'aria di coretti popolari, farse, frottole, ballate, stornelli, recitativi improvvisati e canzoni di sentimento. In qualsiasi città della regione è possibile per pochi soldi ingaggiare un concertino di chitarra e mandolino per accompagnarsi nelle serenate e fare spettacolo.

Centro e simbolo di questa regione vessata e abbandonata è naturalmente Apollonia, un tempo più grande perfino di Plutonia, oggi una delle principali città del Regno. Il passato splendore è qui sotto gli occhi di tutti: acquedotti, teatri e santuari in rovina sono lì a testimoniarlo, mentre la gente vive perlopiù alla giornata, cercando di sbarcare il lunario, mettere assieme il pranzo con la cena ed evitare guai.

In questo clima di degrado e abbandono, con una vastissima e impoverita nobiltà di toga, e una scarsa e tronfia nobiltà di spada, la criminalità non può che prosperare: bravi, tagliagole, picchiatori, prepotenti e capibanda si spartiscono vicoli, piazze e rioni di tutte le città, le campagne e i villaggi, in una rete di alleanze e faide che fa capo ai vicari dell'Onorata Società, anche qui in testa alla catena di sopraffazione e prepotenza locale.

All'altro capo della regione, oltre gli Aspromonti e il massiccio del Volture, infestato dai celebri e giganteschi avvoltoi, si trova invece una terra molto più selvaggia, costituita di monti e boschi a perdita d'occhio che digradano verso il Mar delle Ombre. Al contrario della costa orientale, questa contrada è occupata da genti rustiche, selvatici e pagani, spesso dediti alla pastorizia o alla caccia. Numestrana, Potentia e Scanzona sono gli unici centri degni di qualche rilievo.

Il Ducato di Acquaviva

Non mancano ovviamente i prodigi e i misteri: la tradizione di folletti, fate, streghe e fattucchiere di Volturnia è floridissima e spesso qui nascono dei Dotati che sentono i morti o possiedono speciali facoltà, e poi diventano fattucchieri, iettatori ed esorcisti, di cui la regione abbonda. Non mancano neppure fantasime e confinati, i celebri Chitemmorti di Volturnia, le congreghe di streghe ed eretici: dalle janare che si riuniscono a Malevento durante la Tredicesima Luna alle terribili megere mangiatrici di uomini che vivono nei luoghi più sperduti, come la Manolonga e la Zoccolara…

Tra le contrade più note per i suoi inquietanti misteri vi è il Ducato d'Acquaviva con i suoi malacarne, strie e superstizioni. La capitale del Ducato ha un nome che nessuno che non sia di Acquaviva conosce, per via della superstizione che apprenderlo potrebbe causare la sua distruzione; ai foresti viene semplicemente indicata come la Città dei Nomi.

Lavoretti in Volturnia

Ingaggi finalizzati a guastare le opere dei vicini, a saccheggiare luoghi abbandonati o mal difesi, a scortare notabili e maggiorenti, a cercare artefatti perduti o indagare su misteri più o meno complessi sono tipici in ogni regione del Regno, ma in Volturnia questi si tingono sempre di aspetti unici: qui è possibile che anche le più scalcagnate canaglie siano ingaggiate direttamente da principi oppure ordinali, o che debbano farsi strada in un sottobosco di furfanteria, trufferia e balorderia talmente profondo e radicato da renderli ben presto le vittime piuttosto che i colpevoli: venire a capo delle astuzie dei guappi locali o delle macchinazioni dei truffatori di Apollonia è per certi versi più difficile che affrontare schiere di armati vortigani…

Nelle città sono molto diffusi folletti, spettri, chitemmorti e confinati, e si dice che ogni casa e ogni camposanto siano infestati da morti o fandonie. Nelle campagne, sui monti e nel versante occidentale, sono molto più diffusi eretici, streghe, briganti e megere, che rappresentano il pericolo più diffuso.

Piccadora

o di Mavari, Speziali e Paladini

Nonostante la sua storia millenaria e il fatto che si trovi al centro del Mare di Mezzo e lungo le vie che conducono a regioni prospere e popolose, la Piccadora è oggi perlopiù una regione selvaggia e isolata. I suoi porti e alcune sue contrade costiere sono ricche e industriose, ma il suo entroterra è selvaggio e impenetrabile, frequentato solo da monaci, eretici, banditi, pagani e selvatici.

Abitata fin dalla più remota antichità, le sue coste sommerse e le sue cime più scoscese nascondono segreti del tempo che fu, mentre mavari, guiscardi, guappi e malandrini si dividono il potere dei porti carichi di aromi e colori, e dei centri di passaggio situati lungo le poche strade che la percorrono.

A volo di falcone

Le terre selvagge e le dure montagne di Piccadora coprono la maggior parte della sua superficie. Gli Aspromonti costituiscono la catena montuosa principale, che discende da nord e giunge fino a Scilla Regia, coperta di foreste e digradante a est e a ovest fin quasi alla costa, tra colline, burroni e valli profonde.

Pochi i sentieri che risalgono verso i monti, frequentati solo da carbonai, pastori, monaci e merciai a dorso di mulo. Queste antiche foreste, profondamente sfruttate al tempo dell'Impero per il loro legname, hanno da secoli riconquistato gli antichi spazi sottratti, e ricoprono ormai numerosi insediamenti abbandonati. Non mancano qui lupi, orsi, falconi, gattopardi, avvoltoi e ogni sorta di belva feroce, che divide il folto del bosco con briganti, ricercati, pagani e selvatici, ma anche con eremiti, anacoreti e mistici, ritiratisi in queste selve per rimanere per sempre lontani dal mondo.

Il confine a nord non potrebbe essere meglio tracciato. Il fiume Potente scorre impetuoso lungo antichi argini draconiani, dai monti fino alla costa occidentale, mentre dal lato opposto si trova il Paretone, un antico muro ciclopico che discende fino al Golfo di Sibara e richiude la regione. A cavallo delle due fortificazioni, al contempo naturali e artificiali, si trova la città di Consentia, costruita lungo un'antica via montana e oggi accesso principale alla regione da nord.

All'impervio entroterra fanno da contraltare le coste ricche e pescose, su cui sorgono le città principali: la florida e potente Sibara, capitale della provincia di Abracalabria, Morgantia, fondata da Re Taglio e da cui deriverebbe il nome di questa razza, Pandosia e Porto Anduja, l'attuale capitale.

Abracalabria!

Non è nota la ragione per cui un'intera contrada della Piccadora sia così pervasa dalla magia. I saggi riportano come qui la tradizione arcana si sia diffusa da prima della conquista draconiana, oppure come sia qui che si combatté per anni la Guerra Segreta, che sbarcarono i Zigani provenienti dal sognante occidente o che si trovano diverse enclavi dell'Altro Regno. Comunque stiano le cose, non c'è dubbio che questa provincia sia particolarmente ricca di dotati, folletti, fatagioni e prodigi, tanto che si stima che un abitante su sette abbia a disposizione un qualche potere magico innato, andando a volte a comporre intere famiglie arcane di remota o recente discendenza.

L'Abracalabria si sviluppa in una pianura digradante verso il mare, fertile e gradevole, tanto da essere anche conosciuta come "il giardino del sud": una campagna ricca e pacifica punteggiata da macchie di selve odorose e frutteti selvatici, tra cui sorgono piccoli borghi di erboristi, animisti, mistici e tempestari, spesso affiancati da comunità di monaci paradossali. Al fondo della valle si trovano poi il Golfo e la città di Sibara, grande e opulenta come un enorme gatta mammona che si allunghi sul mare, pronta a ghermire con un balzo la prima vittima che gli passi davanti.

Se nelle fattorie, tra i terreni coltivati e lungo i ruscelli della contrada sono diffuse la magia delle campagne, quella dei folletti e quella dei miracolari, Sibara è una città per incantatori altezzosi e ricchi, e la magia diventa sinonimo di antico potere, occulte malie e sapienze pericolose. Qui sorge una delle poche accademie arcane del Regno, il Regio Collegio di Mavaria di Abracalabria, dove per "Mavaria" si intende una scienza stregonesca di antica tradizione, affine a quella dei guerlocchi e dei menagrami.

Monaci paradossi, briganti e paladini

Dopo la caduta dell'Impero, la Piccadora divenne uno dei centri del monachesimo paradosso, e ancora oggi sono numerosi i monasteri e le comunità sperdute di questi religiosi, lontani dal Credo del Calendario quanto in possesso, si dice, di facoltà mistiche e sconosciute.

Gli Aspromonti furono inoltre, nei primi secoli della Guerra, luogo di origine di molti celebri paladini ancora ricordati da cantastorie, burattinai e arlecchini nelle loro rappresentazioni: dal prode Crinaldo del Monte Albano ai Gemelli Selvaggi Clarinda e Guidone, da Ricciardo del Gatto, il Felino di Dio, al Paladino Inesistente Bramante, e tanti altri. Le loro gesta sono state d'ispirazione per numerose generazioni di cavalieri erranti e sognatori di eroiche imprese.

Anche gli stessi inesistenti sarebbero di origine locale, e legati alla mistica paradossa, ma come i due fenomeni siano legati è ancora materia di discussione tra sapienti e condottieri.

Le terre selvagge della regione sono un rifugio troppo comodo per i briganti e i fuorilegge, a cui basta abbandonare le città e salire in montagna per svanire definitivamente dalla circolazione, rimanendo bersaglio solo di bande rivali o dei più agguerriti tra i cacciatori di taglie. Neppure la Vicarìa, diffusa invece in maniera capillare nella maggior parte delle città, ha potere tra i briganti, i monaci e i paladini degli Aspromonti.

Nonostante il Collegio sia aperto a tutti coloro che ne superino le prove di ammissione, le potenti famiglie sibarite la ritengono una estensione delle proprie brame di potere, pretendendo che essa accolga solamente i più promettenti dei loro rampolli. E questa cosa non va mai a finire bene…

Consentia, Porto Anduja e Scilla Regia

Al contempo vicine ma distaccate dai misteri di Sibara così come dalle cupe foreste degli Aspromonti, le altre città della regione sono centri commerciali e di transito, che contano ciascuno meno di diecimila abitanti.

Consentia è una cittadella di montagna, un tempo presidio militare, oggi luogo privilegiato per ingaggiare mattatori, montanari, scorte, guide ed esploratori, oppure per raccogliere qualche taglia sui briganti che infestano i monti.

Porto Anduja, splendida e ricca, deve la sua fortuna al traffico di spezie, essenze e aromi provenienti da tutta la regione, che da qui vengono imbarcate verso ogni angolo del Mar di Zaffiro. In particolare, si esportano il celebre Amaro del Capro, quintali di insaccati fortemente aromatizzati e l'infernale Peperoncino Rozzo, una componente fondamentale per la cucina e per diverse formule magiche di Invocazione.

Scilla Regia deve invece la sua fortuna all'antico Ponte sullo Stretto, eretto dai Draconiani mille anni fa: questo titanico monumento permette di attraversare senza problemi lo Stretto delle Scille, terribile per i naviganti, e arrivare a Falcata, la città dirimpettaia, che dista poco più di un miglio.

Lavoretti in Piccadora

Le città principali di Piccadora sono tutti centri di passaggio e porti commerciali strategici per chi viaggia da e verso il resto del Regno. Qui, Cricche di ogni genere possono raccogliere numerosi incarichi e commissioni, che spesso riguardano l'esplorazione o il viaggio nel cupo e selvaggio entroterra.

La ricerca di ingredienti speciali per le segrete ricette degli speziali di Porto Anduja, e i certami magici che si tengono regolarmente in Abracalabria costituiscono altre sfide ricorrenti per le canaglie locali, così come gli scontri con banditi, guappi, bravi, bestie selvagge e malandrini della Vicarìa, l'Onorata Società del Regno delle Due Scille, che anche qui ha esteso i propri artigli.

Oltre ai Dotati di Abracalabria, la Piccadora è terra di origine di alcune isolate comunità selvatiche sui monti, dei pantegani di Pandosa, la Città-Tana, e soprattutto di numerosi morganti, che costituiscono una buona fetta della popolazione di Morgantia, antica capitale del loro remotissimo regno ormai dimenticato.

Zagara

o di Emiri, Aranceti e Monasteri

Zagara isola dolce, gioiello incastonato nel Mar di Zaffiro. Zagara isola meridiana, calda e generosa di dolci frutti. Zagara isola misteriosa di prodigi, santi e monasteri. Zagara isola dolorosa, da quando la Guerra dei Mille Anni ne devasta le regioni e le coste, mai più pacificate come all'epoca dell'Impero Draconiano.

Colonizzata nel più remoto passato da Sidoni e Pelagici, nel corso dei millenni Zagara è stata dominata da una decina di popoli e genti diverse, e oggi più che ogni altra regione del Regno è una terra di contrasti e sovrapposizioni culturali. Le sue genti sono di pelle scura, meridiana e levantina, ma a volte tra di essi spuntano i tratti di dimenticati conquistatori altomanni, varaghi e brigantiani: capelli d'oro e occhi di zaffiro o smeraldo. Isola di sapienti e contadini, di monaci e pagani, di abili scorridori e pacifici pescatori, di streghe di antico retaggio e santi del Calendario, di esorcisti e creature fatate, di mostri antichi e artigiani in possesso delle tecniche più innovative; nelle sue città coesistono minareti sidoni e castelli altomanni, templi arcaici, fortezze pelagiche e quartieri draconiani. Nelle campagne, prospere masserie circondate da campi dorati e splendidi frutteti si alternano a zone selvagge e riarse, abbandonate a Selvatici e belve.

Dal tempo del Regno delle Due Scille e dei Patriarchi della Fede Paradossa, le continue dominazioni hanno trasformato gli Zagaresi in un popolo stoico e cinico, pronto ad accettare il prossimo conquistatore o emiro in arrivo con rassegnazione e una scrollata di spalle, perché tanto tutto cambia solo affinché nulla cambi davvero.

A volo di gabbiano

L'isola di Zagara è la più grande del Mare di Mezzo e a essa fanno capo diverse isole e scogli minori, come le Isole del Vento, patria di pirati e tempestari. Le sue coste sono frastagliate ma non impaludate, visto che i corsi d'acqua della regione sono fiumare stagionali, che seguono una linea sinuosa e sfociano in mare in estuari ordinati. Poche sono le pianure davvero estese dell'entroterra, solcato piuttosto da grandi catene montuose e rilievi di ogni tipo, che lo suddividono in valloni, gole, colline e praterie gibbose. Il clima è caldo e secco, la terra spesso arida e i corsi d'acqua tendono a seccarsi durante l'estate. Nel cuore dell'isola si innalza poi il vulcano più alto del Regno e di tutta Occasia: il Monte Tifone, dai fumi sempre attivi, colpevole di far tremare spesso la terra e i cuori dei Zagaresi. Le sue pendici sono una landa brulla, arida, cosparsa di cenere nera, i cui canali si dice affondino fino al centro del mondo, dove giacerebbe per di più un immane titano dei tempi andati. I suoi sentieri si perdono in un dedalo di grotte fumanti popolate da temibili furfanti, ammorbati, deformi creature del mito, monaci combattenti e altre pericolose creature.

Le principali città, tutte fondate in età draconiana, sidonia o arcaica, sorgono sulla costa come porti pescherecci e di commercio, spesso proprio alla foce delle fiumare. Se sotto l'Impero abbondavano i villaggi e gli attracchi costieri minori, negli ultimi secoli questi si sono ridotti moltissimo a causa delle incursioni piratesche e dei saccheggi delle varie bande mercenarie e delle armate locali.

Pastori, contadini e signorotti si sono ritirati da tempo nell'entroterra, in castelli e piazzeforti collinari, o ancora in masserie fortificate, da dove è possibile, per l'agguerrita popolazione locale, resistere meglio alle incursioni di predoni e banditi.

Abbondano poi conventi, abbazie e monasteri, dedicati al culto di vari Santi del Calendario o a quello della vecchia Fede Paradossa. Accanto a eremiti, anacoreti, taumaturghi, venditori di reliquie e miracolari, anche la tradizione degli Ordini Maneschi è ben radicata nel territorio, con i due poli principali nel Monastero dei frati birrafondai di Darsele, dedicato a Santa Ragione, e nel Monastero di Cefalea, dove si insegna la Via della Mano di Travertino.

La stratificazione millenaria del territorio si mostra con evidenza ovunque si posi lo sguardo: sotto la dorata luce del sole che benedice uliveti e vigneti si scorgono imponenti fortezze e torri d'avvistamento, necropoli pelagiche e abbazie abbandonate, titanici monumenti dell'Impero Draconiano e ruderi ciclopici, precedenti persino all'arrivo dell'uomo su queste terre.

L'isola è collegata alla terraferma tramite il Ponte sullo Stretto, la più monumentale opera dell'Impero Draconiano.

L'Elefante, l'Ircocervo, il Gattopardo e la Piovra

La zona nordoccidentale, legata alla navigazione, alla pirateria e ai commerci, è dominata dalla trafficata Falcata, la controparte isolana di Scilla Regia, e da Elefanta, ricca e industriosa. I viceré di Elefanta, la famiglia Uzeta, controllano anche Falcata tramite il governatore Leonato e il capobirro Carruba, due semplici fantocci del potere elefantiaco.

Le ubertose vallate levantine e la costa nord dell'isola, ricche di campi, uliveti e vigneti, sono invece da secoli sottoposti all'Ircocervo, il vessillo dei Despota di Vernagallo. La crudele famiglia La Grua ha infatti regnato per generazioni dal Cassero, la fortezza che sovrasta la capitale orientale di Zagara. Purtroppo, alla fertilità della terra non corrisponde la prosperità della gente comune, vessata da vicari e baroni in una gerarchia di potere rigida e soffocante. La caduta dell'ultimo dei La Grua e la fine del suo dominio di terrore, hanno adesso causato un vuoto di potere che è percepibile in tutta la regione, con numerosi pretendenti che si scontrano tramite bande armate, assassini, avvelenamenti e ogni genere di complotti. Allo stesso tempo, banditi, pirati e briganti locali, dapprima tenuti ferocemente a bada dal Cassero, sono tornati a colpire e a sobillare la popolazione locale, dando vita a rivolte contadine e insurrezioni che spesso sfociano in bagni di sangue.

La terza parte di Zagara è quella meridionale, in mano a una federazione di Emiri provenienti da Sidonia. Qui sventolano i vessilli del Gattopardo, le insegne dei principi della casta regnante. I conquistatori impongono condizioni ragionevoli alla popolazione locale, e le città sono luoghi d'arte, scienza e cultura, ma essi sono anche noti come scorridori e guerrieri ferocissimi, e le guerre di espansione e difesa del territorio impongono tributi pesanti sulla popolazione, che è segretamente indecisa se parteggiare per i vecchi baroni e feudatari del resto dell'isola.

In mezzo a questi centri di potere si muove poi la Vicarìa, la "Onorata Società" zagarese, un'organizzazione malavitosa che strangola e opprime i cittadini e che nessun governante ha saputo domare o sgominare. La Piovra che simboleggia questa organizzazione fa capo a Don Avvizzini, il Padrino di Vernagallo, ed estende i suoi tentacoli su tutte le città dell'isola e nelle campagne assolate.

Ad oggi, gli scontri tra l'Elefante e l'Ircocervo, tra il Gattopardo e la Piovra, sono a uno stallo e i tumulti sono all'ordine del giorno, così come le razzie di confine.

Lavoretti a Zagara

A Zagara non mancano bande e Cricche, compagnie di ventura e confraternite itineranti, pronte a vendersi a questo o quel padrone, o aiutare il popolo oppresso contro i Vicari, i Baroni e gli Emiri che lo vessano. Se la gente comune è tenuta in povertà, la ricchezza delle campagne e dei mari riempie i forzieri di nobili, mercanti e profittatori, e oro e argento passano continuamente di mano, accumulandosi nel lusso dei palazzi e delle carrozze dei principi e degli emiri. I lavoretti che si possono portare a termine sull'isola sono spesso legati alle faide tra nobili e briganti, tra popolani e principi altezzosi, tra contadini e malavitosi, tra emiri, baroni e viceré. Nei porti ricchi e operosi dell'isola fanno tappa velieri diretti e provenienti da ogni angolo del Mare di Mezzo, ma attenzione a scille e altri mostri marini che infestano le sue acque!

Callista e Tasinnanta

o di Segreti, Tesori e Antichità

L'isola di Tasinnanta è abitata da genti formidabili e testarde, chiuse e solidali, che mai furono pienamente domate, né dalle legioni draconiane di mille anni or sono né dai mercanti vortigani che oggi formalmente controllano le sue coste.

Povera di risorse e molto aspra da vivere, l'isola nasconde nelle sue infinite profondità miglia e miglia di cunicoli, passaggi e caverne, resti di città perdute di era ciclopica, tesori dimenticati, torri in rovina e ogni sorta di segreto e leggenda. Nelle sue regioni più interne non mancano mostri, streghe, giganti e morganti, barbari, pagani, malebranche e dotati.

A volo di mengarrubia

Coste frastagliate, dominate da colline rocciose che scendono quasi a picco verso il mare; mano a mano che la nave si avvicina, fra i colli scoscesi si scorge una spiaggia di sabbia bianchissima, resa ancor più brillante dal contrasto con le piante che crescono a pochi metri dalla riva, mentre sulla cima dei colli più alti si stagliano le torri costiere. Questa è la prima impressione che ha un viaggiatore quando si avvicina all'isola di Tasinnanta. Sebbene i porti naturali siano molti, gli insediamenti costieri sono ben pochi, escluse le capitali dei diversi "logus", le contrade dell'isola: si trovano in genere lungo lagune dove si poggiano migliaia di mengarrubie, gli aironi rossi di Tasinnanta, su colline alla foce di fiumi o lungo coste e promontori.

Nondimeno i forestieri sono i benvenuti; razziatori, pirati o aspiranti invasori, invece, faranno bene a non gettare affatto l'ancora a Tasinnanta, poiché i birri giudicali, i *dimonios*, sono famosi per coraggio, testardaggine e ferocia. È famigerata la storia della banda di razziatori altomanni che, approdati sull'isola ma convinti di essere giunti a Sidonia, si accorsero dell'errore solo dopo uno scambio di sonore legnate coi dimonios. Avanzando nell'entroterra, sotto lo sguardo vigile di qualche sporadico pastore, è possibile vedere le colline elevarsi in monti e intrecciarsi coi boschi che spuntano fra la macchia, interrotti da rare pianure e centri abitati.

L'interno di Tasinnanta è dominato dal massiccio montuoso della Porta D'Argento, e dagli altipiani del Sopramonte, ed è una terra selvaggia che neppure i Draconiani riuscirono mai a sottomettere del tutto. Qui risiedono ancora oggi gli eredi di quei popoli che resistettero alle antiche legioni: pagani, morganti e selvatici, ma soprattutto i "Barbariccia", una comunità di malebranche pagani, noti per le loro tradizioni arcaiche e il loro inflessibile codice di condotta.

Callista

A nord di Tasinnanta, la selvaggia isola di Callista è una vera e propria frontiera inesplorata nel cuore del Mar Istrano. Le fortezze portuali di Bastione, Addiaccio e Porto Nuovo servono principalmente ai Vortigani che controllano l'isola come presidi navali e terminali di sfruttamento delle foreste dell'interno. Che cosa vi sia nel cuore di Callista, tuttavia, i Vortigani non lo rivelano a nessuno, e le poche spedizioni che si spingono nell'entroterra riportano le solite voci inattendibili su mostri, pericoli, città perdute e rovine millenarie.

Lavoretti a Callista e Tasinnanta

Le canaglie che approdino su Tasinnanta in cerca di avventure e bottino non verranno lasciate a bocca asciutta. Lionadia, l'esuberante figlia della Giudichessa di Arbòrea, sta cercando una banda che l'accompagni nell'esplorazione delle rovine dell'antica Tarsesta durante una "processione dei morti".

Mariano di Torre, un tempo estimatore del vino Trabuccone e della celebre pozione non filtrata di Mastra Ichnussa, è divenuto per una terribile maledizione bevitore di sola acqua di fonte; si dice che paghi a peso d'oro le acque prelevate dalle sorgenti più impervie… chissà quanto sborserebbe per quella attinta da una fonte sacra!

La figlia di un contadino si è persa in una Casa delle Fate: secondo il villico, "le janas" gliel'hanno portata via, e ora cerca dei temerari che esplorino l'antro per rintracciare la povera Gonaria.

Si dice che San Primo, secoli fa, sconfisse il temibile drago Scultone, capace di pietrificare con un solo sguardo, gettandolo nella voragine di Sosterro; ma ultimamente, in un vicino villaggio, le persone hanno iniziato a scomparire, mentre strane statue compaiono nei boschi e nei campi.

Anche su Callista non mancano le occasioni per fare incetta di avventura e fortuna: il conestabile di Addiaccio cerca costantemente avventurieri sacrificabili per perlustrare e mappare l'entroterra, mentre i corsari istrani che si spingono da quelle parti parlano dell'Argentato, una statua colossale in metallo prezioso che alcuni dei loro esploratori avrebbero visto tra le rovine di una città pelagica nel cuore delle foreste centrali.

Che ci sia un fondo di verità?

Sinnanti, Morganti e Barbariccia

Si dice che quando i Sidoni approdarono a Tasinnanta, l'isola fosse già antica, così antica da aver già dimenticato la sua passata grandezza, e alcuni studiosi ritengono che essa fosse uno dei reami marini dei perduti Pelagici. All'arrivo dei nuovi invasori, i più intransigenti fra i nativi lasciarono le coste ritirandosi nell'interno, tra le rovine e le tombe dei giganteschi avi dei morganti, ma alcune città importanti come Barumena e Tarsesta vennero occupate, dai Sidoni prima e dai Plutoniani poi.

Gli ancestrali insediamenti pelagici erano e rimangono un enigma, poiché le capanne sorgono attorno a gigantesche fortezze megalitiche forse ancora precedenti, con enormi torri, cupole e balconi, dei quali talvolta non rimangono che imponenti rovine; vicino a questi imponenti cittadelle si trovano talvolta pozzi sacri scavati nella roccia, nonché circoli di monoliti ed enormi sepolcri noti come "Tombe dei Morganti". I Barbariccia fanno del loro meglio per mantenere queste antiche strutture, mentre nelle contrade più civilizzate esse sono state abbandonate o completamente inglobate da altre costruzioni. Ma perfino i raffinati cittadini caraglitani possono farsi un'idea degli antichi abitanti dell'isola, quando le stelle sono favorevoli: poiché certe notti, alla giusta luce lunare, le rovine si animano delle ombre dei loro costruttori, spettri o chissà cosa che intenti a vivere una vita evanescente all'ombra di architetture improvvisamente integre come dovevano essere un tempo. Queste "processioni dei morti" sono fonte di grande sconcerto, tanto che perfino i Barbariccia preferiscono ritirarsi nelle proprie dimore piuttosto che interagire con le ombre degli avi; eppure si racconta che essi possano donare grandi tesori a chi reputano degno.

Poiché quella dei Pelagici era una civiltà ricca e florida, ha lasciato migliaia di potenti artefatti sepolti: lame in vetro vulcanico e statuette in bronzo di montagna, il famigerato "oricalco" di Tarsesta, possiedono facoltà inimmaginabili. Si parla di guerrieri bronzei in grado di animarsi, di frecce che colpiscono sempre al cuore del bersaglio, di modellini di castelli capaci di crescere a dimensione naturale, di barche pieghevoli... il problema è che non sempre gli antichi oggetti sono magici, e i più grandi tesori raramente giacciono senza un guardiano.

I Sette Mari e Mezzo del Regno

Salpate dalle coste del Regno e all'orizzonte vedrete sempre una vela, che sia una squadra di galeazze, un brigantino solitario, uno sciame di gozzetti con le reti stese o la scialuppa di un mercante depredato e abbandonato a morire. I mari che circondano la penisola sono affollati come le terre emerse, luoghi di commercio e di scambio, di incontro e di scontro. Distese d'acqua colme di opportunità e ricchezze, ma sapete come si dice: non c'è chi li teme di più del marinaio più esperto. Abbassate la guardia per un solo momento, perdete di vista l'orizzonte e sarete cibo per i pesci. Che sia un gorgo al largo di Vortiga, uno sciabecco pirata delle Isole del Vento, un fortunale improvviso o le fauci di un leviatanghero, la morte è in agguato dietro ogni onda.

A volo di cernia

Dove rivolgerete la vostra prua? A oriente verso le acque smeraldine del Mare Atreco o quelle color vino del Mar Zigano a occidente? Verso il placido Mar delle Torri nemico delle carene o il burrascoso Mar delle Ombre spietato con le alberature? Oppure verso le onde scintillanti come vetro del Mar di Cariddi e quelle del Mar di Zaffiro che sembrano screziate di… ehm, zaffiri? Forse vi addentrerete nel torbido Mare Monstrum sempre coperto dall'ombra della Fumarea, o magari conoscete la rotta per il misterioso Mezzo Mare, che si dice nasconda i tesori più preziosi ma che pochi sono stati in grado di trovare?

Onda su onda

Il **Mar delle Torri** è stato soprannominato dai pescatori quinotariani il "fondo d'olio" per le sue acque piatte e imperscrutabili, ma è più pericoloso di quanto sembri. Sotto la sua superficie si nascondono le rovine di decine e decine di misteriose torri le cui antiche guglie arrivano a volte a sfiorare il pelo dell'acqua. Una pessima notizia per le chiglie delle navi, ma migliore per quei cercatori di tesori che decidono di sfidare le profondità a caccia di ricchezze e antichissimi portenti. Che prestino attenzione, però: le torri sono incrostate di acuminati denti di cane, cozze carnivore e alghe flagellanti, e tra di essi pare si aggiri ancora il Quinotauro che avrebbe causato la rovina di Esperia. Per non parlare degli abissi che fanno da dimora alla progenitrice di tutte le cupe vegetazioni dei fondali: la gigantesca e vorace Alga Mater.

Quando il sole tramonta sul **Mar Zigano** l'acqua si tinge del color del sangue e il lamento di strumenti musicali del sognante occidente si diffonde nell'aria. Chi si avventura su queste acque lo fa per cercare fortuna nell'Ovest, dalla Frangia fino alla lontana Illusitania, così remota e favoleggiata che neanche si sa se esista davvero. I pochi che riescono a tornare lo fanno con le stive cariche di vini pregiati, stoffe preziose e squisite lame del miglior acciaio. Alcuni scoprono perfino nuove terre, come il leggendario Tristoforo Colombro, ma molti di essi finiscono preda dei pirati, in ceppi e rivenduti come braccia per le miniere di Gibralcanda.

Dal **Mar delle Ombre** tenetevi lontani. Al largo delle coste di Ausonia e Piccadora si ammassano le peggiori tempeste dei Sette Mari e Mezzo, e sembra quasi che i grandi fronti temporaleschi facciano a gara a inseguire le navi come squali che si affollano intorno a un naufrago ferito. Tristemente noti sono anche gli spettri, i fantasmi e i confinati che affollano questi mari maledetti, quasi queste acque scorressero direttamente dal Limbo o dall'Acheronte. Se proprio dovete scapolare la suola dello stivale, affidatevi al miglior capitano del porto: lo riconoscerete perché farà di tutto per dissuadervi dal salpare.

Nel cuore del Regno, il **Mare di Zaffiro** è teatro di così tanti commerci, contrabbandi, frodi, spacci, razzie, tratte, inseguimenti, arrembaggi, traffici e affarucci da poter competere con le più frequentate piazze del Regno, messe insieme. È difficile solcare queste acque senza avere vele a poppa e a prua, a destra e a mancina. Provate poi a esplorarne i fondali e troverete un coacervo di carcasse, armature arrugginite, chiglie e polene, statue della Magna Arcaia, colonne di età draconiana e carichi di contrabbando mollati in mare in tutta fretta. A sud, le Isole del Vento sono la patria di dozzine di ciurme di pirati, come i ricchi mercanti-predoni di Panacea, i selvatici provenienti da Lupari e gli imprevedibili piratacci strambolani – senza certo omettere i temuti tempestari, in grado di controllare le burrasche.

Dalle tumultuose Bocche di Malifacio fino al Golfo del Carnaio, si dice che i migliori navigatori del Regno imparino il mestiere tra le isole e le secche del **Mare Atreco**. Che siano pescatori di tonni o pirati di Tergesta, i marinai cresciuti su queste acque verdeggianti sono i più abili, in grado di affrontare qualsiasi situazione. Nessuno però può considerarsi davvero al sicuro dai pirati d'Istrania, che battono queste acque per catturare gli equipaggi più sprovveduti e rivenderli come braccia per le galere vortigane.

Creste di spuma scintillante. Isolotti brulli macchiati dal viola dei cardi e dal giallo delle ginestre. Cespugli di fichidinvidia e di agavi a strapiombo su baie d'acqua trasparente come cristallo sulla quale le barche sembrano volare. Se c'è un angolo del Regno che ricorda il paradiso, questo è il **Mar dei Cariddi**, ma non lasciatevi ingannare dalla sua dolcezza selvaggia: l'acqua impiega un momento a tingersi di rosso quando risuonano i tamburi di guerra dei feroci razziatori sidoni diretti verso le coste di Zagara, Piccadora e Volturnia. Ciò nonostante, il Mar dei Cariddi è il posto giusto per chi ha problemi con la legge, chi vuole seppellire un ricco bottino o semplicemente desidera stare un po' lontano dalla frenetica vita di città. State solo attenti a far perdere le vostre tracce prima di scegliere l'isolotto che fa per voi!

Mare Monstrum e Mezzo Mare

Attraversare la Fumarea dal mare è probabilmente ancora più pericoloso che farlo via terra. Non solo infatti si rischia anche così di perdersi tra nebbie esiziali e foschie che sembrano strisciare fin nella mente degli incauti viaggiatori, ma – molto più prosaicamente – di schiantarsi contro l'implacabile dentatura di scogli affioranti, isolette, faraglioni e secche che circondano il **Mare Monstrum**, finire in mezzo a crateri vulcanici attivi o polle di acqua bollente, o essere assaliti da creature senza nome che vivono proprio in mezzo alla tetra e innaturale cortina. Una volta attraversata, poi, la situazione non può che peggiorare: mostruosità marine, tagliagole da tutte le parti, efferati quanto abili nel varcare la Fumarea e nascondersi tra le isolette, e vascelli da guerra di proprietà dei signori della Penumbria i cui equipaggi ufficiali sono anche peggiori. Insomma, non vi è alcuno che possa consigliare, per qualsivoglia motivo, la navigazione nel Mare Monstrum.

E cosa dire del **Mezzo Mare,** che si troverebbe proprio al centro del Mare di Mezzo in un vortice di flutti concentrici? Chi c'è stato si guarda bene dal raccontarlo, forse per nascondere il segreto dell'isola di Alcina, che vi sorgerebbe al centro, forse per godersi i regali tesori che vi ha trovato, o forse per nascondere la vergogna di aver affrontato un pericoloso viaggio per nulla.
Fortuna estrema o aspra fregatura che sia, il Mezzo Mare resta il luogo più misterioso, favoleggiato e chiacchierato in tutti i porti del Regno, quindi diffidate del marinaio che sostiene di esservi stato: è solo uno scroccone che vuole farsi offrire da bere.

Lavoretti per mare

Quando si va per mare, l'avventura comincia all'uscita del porto e non finisce finché non si attracca di nuovo – o si va incontro a una scogliera. Si prende il largo per trovare lavoretti di ogni genere: a oriente per offrirsi come scorta e difendere una nave di mercanti vortigani dai pirati, o magari depredarla in tranquillità una volta al largo; a occidente per mettersi sulle tracce del figlio di un barone falcamontese la cui nave si è dispersa al largo delle Isole Gorgoni, o per andare in cerca della favolosa Illusitania; a nord per tuffarsi in cerca delle torri sommerse o a sud sulle tracce di un vecchio capobanda che ha deciso di ritirarsi tra i palmeti di una sperduta isoletta; dove capita, per sfidare i pirati delle Isole del Vento.

E se anche avrete la fortuna di non incontrare navi, allora vedrete apparire i mostri marini. Tra le creature più pericolose vale la pena ricordare i monacelli di mare, spiriti dispettosi che rubano le chiglie delle barche facendole capottare; i Pomicioni, crudeli ammassi di pietra pomice che vagano abbandonati alle correnti, finché non si imbattono in una nave e fanno strage dell'equipaggio. E poi naturalmente squali e orche, poderose balene e agili battibalene, sirene e tritoni, gamberi e calamari giganti, piovre, pescecagne, scille, trinacrie e naturalmente i leviatangheri, giganteschi esseri serpentiformi, la cui stazza è superata solo dalla vocazione ad attaccare briga con le navi più grandi.

Pirati, razziatori e tagliagomene

Viaggiando per terra attraverso le regioni del Regno si rischia di incontrare ogni sorta di briganti, masnadieri e tagliagole, ma per mare è molto peggio: le bande e le Cricche dedite alla pirateria sono tra le più efferate. Per le canaglie più coraggiose si aprono mille possibilità di affiliazione: dai nobili e pittoreschi corsari zigani che ti costringono a saltare fuori bordo accompagnandoti con le loro chitarre, fino ai sanguinari pirati di Tergesta che per l'impazienza ti accoltellano a metà passerella; i Bucatinieri delle Spelonche, celebri per le loro scofanate di pasta sulla spiaggia; i Lupi di Mare, ciurma di selvatici zagaresi non tanto abili nella navigazione ma invincibili nell'arrembaggio; i feroci moraceni che salpano dalle più nascoste baie di Sidonia con scimitarre, ampi pantaloni e turbanti colorati; per non dimenticare i costieri vortigani che, se anche pirati non sono, esigono in punta d'alabarda i prezzi più salati in forma di dazi e gabelle.

I mari del Regno sono una vera e propria fucina di leggende, personaggi eccezionali sospesi a metà tra realtà e fanfaronata. Tra i più degni di nota: Mastro Salmastro, così incrostato di sale che riesce a insaporire il rancio solo infilandoci una mano; Adeona la Fischitana, corpulenta piratessa volturniana sempre armata di squartavaiasse; il Timoniere Inesistente, considerato il miglior nocchiero dei sette mari e mezzo; il capitano Gianni Lungargento, famoso per la sua gamba di Legno Turchino dotata di intelligenza propria e per la pellicagna che porta sempre sulla spalla, in grado di imprecare in tutti i dialetti del Regno; Padre Piovra, il bonario fratacchione filibustiere; Predone l'Atrecano, irruento morgante in grado di disalberare una nave con un solo pugno. Ma la leggenda più grande è quella del misterioso Guardiano della Sogliola, l'unico che – si dice – conosca la rotta segreta per il Mezzo Mare.

Oltre i confini del Regno

La Penisola dello Stivale, Zagara, Callista e Tasinnanta sono solo delle regioni minori, se confrontate all'intera estensione dell'Orbe Terracqueo, perlomeno per quello che ne dicono saggi, cartografi e astrologi.

Il Mare di Mezzo lambisce molte più terre di quante ne conoscano gli abitanti del Regno, a parte forse i mercanti di Lungariva e Vortiga. A levante dell'Istrania ci sono l'Arcaia e le sue cento isole, la Terra Santa, la Soldania, Bambillona, Albracca e la Soria, più cento altre terre misteriose lungo la Via della Sera. Per non parlare della remota Serindia dove le piste carovaniere hanno origine…

Il sud del Mare di Mezzo tocca le coste della Sidonia e il suo entroterra, lo sconfinato continente di Meridiana, coperto da giungle e deserti misteriosi. Non mancano anche qui gli avamposti vortigani, ma il centro più straordinario è la metropoli indipendente di Costantinapoli, la Città Dorata. In questo luogo tanto ricco da poter fungere da capitale di un impero, non vi sono eserciti di conquistatori o flotte, ma solo le guardie che sorvegliano i tesori accumulati dai suoi Diadochi nel corso degli ultimi secoli. Non solo la Città Dorata è costituita da un mucchio di palazzi e santuari stupefacenti, affiancati da case di piacere, banche, giardini e sale da gioco, ma le isolette che la circondano sono dei meravigliosi giardini tropicali dove numerose canaglie hanno deciso di concludere lietamente i loro giorni, su spiagge amabili circondate da palmeti rigogliosi.

A ponente del Mar delle Ombre e del Mar Zigano si trovano la costa meridionale della Frangia, con le città corsare di Mortecarlo e Marsina, la Mozarabia, la Castellania e l'Illusitania, ovvero le regioni più occidentali del continente di Occasia.

Dove Occasia e Meridiana si avvicinano fin quasi a unirsi sorgono i Pilastri di Maciste, il celebre eroe Draconiano, e il potente Emirato di Gibralcanda, che controlla la porta verso le Isole Fortunate e il leggendario Oltremare.

Infine a nord, oltre i Monti della Corona, ci sono le regioni settentrionali di Occasia: L'Elevezia, l'Impero di Altomagna e la Sauromatia, e ancora oltre la Gran Brigantia, i Regni Boreali e i domini varaghi, che si contendono il Mare Iperboreo.

E ancora oltre?

Lo sa il Cielo, lo sa…

Se ascoltiamo la dottrina del Credo, il centro del mondo è occupato dall'Inferno, con la sua Porta Eterna situata sul fondo di Plutonia, mentre il Monte Australe che ospita il Purgatorio si trova all'altro capo del mondo e ha in cima Urania, la Città Celeste.

E attorno all'Orbe si estendono le Sfere Superne, che ruotano una dentro l'altra nell'eterna armonia orchestrata dal Padre Celeste, Domineddio.

E la più esterna delle Sfere Celesti è quella del Firmamento, il Cielo delle Stelle Fisse, oltre il quale si trova il Settimo Cielo, la Candida Rosa dell'Empireo dove regna il Padre Terno in persona.

Ma questa è solo la versione del Credo, e i miti a questa alternativi sono tanti quanto i popoli che infestano l'Orbe stesso.

In cerca di quattrini

La vita nel Regno è dura e pericolosa. I contadini tirano a campare ogni giorno, tra il lavoro nei campi, i gabellieri che vengono a riscuotere le tasse e gli schiaffoni che si prendono da banditi, briganti e grassatori di ogni genere. Altri partono per guerre, viaggi, spedizioni oltremare e ogni sorta di imprese disgraziate, per non fare mai più ritorno. Altri ancora sono costretti a vivere per strada, vestiti di stracci ed elemosinando la carità a frati, cavalieri e notabili che passano altezzosi.

Ma voi no. Voi siete di un'altra pasta. Voi siete perdigiorno patentati, cialtroni matricolati, scansafatiche professionisti. Se il lavoro vi saltasse addosso, fareste un tiro salvezza per evitarlo e lo supereresti senza problemi.

Dopo aver accumulato qualche malefatta minore e una Taglia che ha sinceramente del ridicolo, vi trovate a bighellonare per la piazza di Frittole, un borgo disperso da qualche parte al confine tra Torrigiana, Alazia e Quinotaria, in attesa della prossima occasione di mettere assieme il pranzo con la cena.

È in quel momento che un lestofante incallito di cui conoscete bene la fama, Manesco delle Sganasse, vi si avvicina e vi propone un lavoretto. "Vi osservo da qualche tempo, Fratelli" vi annuncia con un tono di ammirazione finto come una moneta da tre fiorini. "E secondo me avete davvero la stoffa della canaglia... Ho un lavoretto per voi, una cosa facile facile. Se volete aiutarmi con questa faccenda, non solo vi riempirete la borsa di argento, ma vi prometto un posto d'onore nella mia banda!"

Nonostante il manigoldo non ve la raccontai giusta, questa sembra proprio l'occasione che stavate aspettando!

Il piccolo popolo del Monte Grande

Lavoretto ambientato in Torrigiana per Canaglie in erba o alle prime armi (1° Livello), di Alessandro Savino e Genitori di Ruolo.

Introduzione per le Canaglie

Il ridente paese di Frittole è sporco e rumoroso, e in questa stagione di piogge le vie sono vere colate di fango e strame. I boschi, il fiume e tutti i monti attorno sono oggetto di dicerie su fate, streghe e folletti di ogni genere, e i racconti della sera attorno al camino fanno paura ai grandi quanto ai piccini. Di giorno, le piazze e i fontanili sono gremiti da mocciosi che schiamazzano e lavandaie sguaiate e rissose, mentre i contadini si spaccano la schiena nei campi fuori dalle mura.

Dopo le presentazioni (vedi la pag.136), Manesco va dritto al punto.

> "Secondo la leggenda, un giorno un bambino salì sul Monte Grande fino al Rifugio del Buffardello e lì vi trovò immensi tesori! Chi era quel bambino? Il nonno del Conte del Cerro, proprio quello che comanda in paese e su tutte le campagne qui attorno! Incominciamo a capirci? Le vedete le immense ricchezze che vedo io? Lo sentite l'odore dell'oro? Allora... il lavoretto è questo: dovete recarvi in cima al Monte Grande, raggiungere il Rifugio del Buffardello e trovare almeno uno dei folletti che vivono lì. Sì cari, perché i tesori mica cadono dal cielo! Solo quegli infidi e crudeli buffardelli custodiscono i segreti che aprono la via al tesoro del monte. Fate attenzione, perché questi sono furbi e scaltri, non sarà facile trovarli... Ma portatene indietro almeno uno per il nostro cliente, vivo sia chiaro, e sarete ricompensati da tanto argento quanto pesate, e inoltre, diventerete membri della mia banda... che ne dite?"

Non ci sono molte altre cose da fare in giro, quindi la risposta dovrebbe essere "sì!"

Retroscena per il Condottiero

Una leggenda di Frittole riferisce che il nonno dell'attuale Conte del Cerro, signore dei dintorni, divenne il governatore della valle perché da bambino raggiunse il fantomatico Rifugio del Buffardello, in cima al Monte Grande, e vi trovò fortuna.

Questo ricovero di montagna si vede da tutta la terra circostante, ma coloro che cercano di raggiungerlo semplicemente si perdono tra le pendici del Monte Grande.

Invidioso del potere del Conte, il ricco possidente locale Ciacco da Ciauscolo ha assoldato Manesco delle Sganasse per indagare e per raggiungere il Rifugio. Dopo aver perso – letteralmente – una mezza dozzina di scagnozzi nel tentativo, Manesco ha adocchiato quei Mal Tagliati dei personaggi e vuole tentare di servirsene per svelare il segreto del Monte Grande.

Scena 1 – Dicerie di Frittole

Le canaglie raggranellano un po' di informazioni sul loro primo lavoretto.

Scena 2 – Una passeggiata sul Monte Grande!

Le canaglie iniziano ad affrontare il Monte Grande e subiscono tutti i trucchi dei buffardelli.

Scena 3 – Il somaro dagli zoccoli dorati

Alla fine della giornata, il magico somaro può aiutare la Cricca o riportarla a valle.

Un lavoretto per canaglie in erba

Questa è un'avventura un po' speciale. Nonostante sia stata inserita qui come lavoretto introduttivo e avvio delle imprese delle canaglie, si tratta di uno scenario pensato anche e soprattutto per far giocare bambini e ragazzi più giovani, magari come introduzione al gioco di ruolo in generale, al regolamento base e a *Brancalonia* stessa. È stata pertanto realizzata appositamente a questo scopo assieme a Genitori di Ruolo e ad Alessandro Savino, uno dei responsabili dell'associazione. Per tale motivo il tono è molto leggero e il tasso di violenza bassissimo. Anche l'incontro finale con i buffardelli è pensato appositamente per essere giocato come una scena sociale e non di combattimento.

L'avventura è fruibile ovviamente anche da giocatori più grandi, soprattutto se questi gradiscono un avvio di campagna fiabesco, tranquillo e privo di grossi rischi, se non quello di prendere un po' di saccagnate e arrivare al Covo scornati.

Altrimenti, è possibile saltare questa introduzione e iniziare a giocare con il prossimo lavoretto, Rugantino, partendo sempre dal 1° livello.

Scena 4 – In vista del rifugio
Le canaglie arrivano finalmente vicino al misterioso Rifugio, ma un'ultima trappola dei folletti li attende.

Scena 5 – Il Rifugio del Buffardello
All'interno del Rifugio, le canaglie dovranno convincere i buffardelli ad aiutarli.

Conclusione
In un modo o nell'altro, il lavoretto è concluso e le canaglie possono entrare nella Banda degli Sganassoni.

Scena 1 – Dicerie di Frittole
Dopo aver sentito Manesco, prima di partire per la spedizione o durante il viaggio verso le pendici del Monte Grande, le canaglie possono raccogliere alcune Dicerie sul Rifugio e il Monte Grande, distribuendo qualche petecchione a destra e a manca, o convincendo a parlare qualcuno del posto con una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 11. Ecco cosa possono scoprire (tira 1d12):

d12	Diceria
1	I buffardelli del Monte Grande odiano essere chiamati così: il nome giusto è beffardelli (*né vero né falso*).
2	I buffardelli del Monte Grande odiano essere chiamati così: il nome giusto è boffardelli (*né vero né falso*).
3	I buffardelli del Monte Grande odiano essere chiamati così: il nome giusto è baffardelli (*né vero né falso*).
4	I buffardelli del Monte Grande odiano essere chiamati così: il nome giusto è biffardelli (*né vero né falso*).
5	Il Monte Grande è regolarmente percorso da sentieri usati dai montanari, ma nessuno ha mai davvero visto il Rifugio (*vero*).
6	Allontanarsi dai sentieri porta solamente a perdersi tra i fianchi del Monte (*vero*).
7	Provare a scalare il Monte Grande è molto pericoloso, qualcuno continua a gettare rocce dall'alto (*vero*).
8	Le Marmotte Non Sono Quello Che Sembrano (*vero*).
9	Attenzione a Ciacco da Ciauscolo: da queste parti si sente il padrone di tutto e cerca sempre di rubare il tesoro dei buffardelli... un giorno questa avidità gli costerà cara! (*vero*).
10	Alcuni viandanti, persi lungo i fianchi del Monte, si dice siano stati salvati da un prodigioso somaro dagli zoccoli dorati, che li ha riportati a valle sani e salvi (*vero*).
11	Mai rifiutare la zuppa dei buffardelli (*vero*).
12	Mai giocare a carte con i buffardelli (*falso*).

Tutte le dicerie sono finalizzate a dissuadere le persone a salire in cima al Monte ma, vere o false che siano, ciascuna di esse riporta indizi interessanti su come risolvere il lavoretto.

Scena 2 – Una passeggiata sul Monte Grande!
A poca distanza dal villaggio, superati pascoli e fattorie, cominciano le pendici del Monte Grande, una delle propaggini del Dorso del Titano.

Quando le canaglie arrivano ai piedi del rilievo, il Rifugio non è più visibile a causa della conformazione del monte e della sua aura magica.

- Se si percorrono le normali piste e sentieri verso la cima del monte, il Rifugio rimane invisibile e irraggiungibile.
- Se si abbandonano i sentieri per tirare dritto verso quella che sembra la direzione giusta, ma lungo i normali declivi del monte, la Cricca inizia a girare in cerchio a causa del potere dei folletti. Il Condottiero può descrivere più volte gli stessi punti: "la roccia a forma di orso", "la parete coperta di muschio rosso", "il burrone scosceso su cui passa una pista franosa", "il prato pieno di tane di marmotta" e così via. Quando le canaglie si accorgono di essere finiti dentro un labirinto ingannevole, possono effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 13 per capire la fregatura. Se i personaggi falliscono, quello con la Percezione passiva più alta sente delle risate.
- Se le canaglie scelgono un percorso diretto che scali la montagna, aspetta loro una dura arrampicata. Inoltre, mentre salgono una scarpata pericolosa, alcuni sassi cadono misteriosamente dall'alto; le canaglie devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subire 1d4 danni contundenti. Inoltre, le canaglie devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 per evitare di affaticarsi, altrimenti subire 1 livello di indebolimento.

Qualunque sia la modalità di avanzamento prevista, a circa metà della giornata la Cricca inizierà a sentire i morsi della fame, mentre alcune placide marmotte spuntano attorno a loro. Se le canaglie si sono equipaggiate possono fermarsi a mangiare, o effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 11 per tentare di procurarsi del cibo. A causa dell'influenza dei folletti, le prove di Saggezza (Sopravvivenza) per cacciare subiscono svantaggio. Ogni canaglia che non riesca a procurarsi una razione, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subire 1 livello di indebolimento.

Scena 3 – Il somaro dagli zoccoli dorati
Comunque stiano avanzando, nel tardo pomeriggio, mentre le canaglie sono ancora sperse lungo le pendici del monte, in lontananza si intravede un vecchio somaro carico di bisacce che cammina da solo lungo un invisibile sentiero. A guardar bene, si nota che i suoi zoccoli riflettono la luce del sole al tramonto, come fossero di metallo dorato. Per quanto le canaglie si affannino, il somaro è magico e non è possibile catturarlo, soggiogarlo o colpirlo in alcun modo. È possibile però seguirlo a distanza o, se si perde di vista, seguirne le tracce.
Se le canaglie lo seguono e si sono comportate:

- Degnamente durante la scalata (rispetto per il monte e per il somaro), il magico animale le conduce alla Scena 4.
- Indegnamente (schiamazzi, mancanza di rispetto verso il somaro, uccisione o caccia di animali), il somaro le conduce senza che se ne rendano conto di nuovo verso il fondovalle. Al calar della notte, le canaglie si ritrovano al punto di partenza, mentre un terribile temporale si prepara sopra di loro. Il lavoretto è fallito, a meno che non vogliano tentare nuovamente l'indomani. Per ogni giorno successivo al primo, la CD di tutte le prove aumenta progressivamente di 1.

Buffardelli del Rifugio

I buffardelli e tutte le loro varianti sono una delle tipologie di folletti più diffuse del Regno. Il loro aspetto fisico è quello di monelli di pochi anni, ma con una misteriosa luce negli occhi e una saggezza interiore pressoché eterna. Vestono di abiti di colore sgargiante e foggia elegante, a volte con dettagli d'oro o d'argento. Allo stesso tempo, non danno valore ad alcuna cosa mondana o ricchezza terrena. Come molte altre creature della Fandonia, sono virtualmente immortali e i loro poteri sono estremamente variegati e paradossali. Non esiste magia, arma o veleno che possa loro nuocere davvero, ma a volte scaramanzie, trucchetti, supercazzole e sostanze speciali possono scacciarli più o meno definitivamente.

Quali che siano i loro intenti, i loro desideri e le loro mancanze, non è qualcosa che i mortali possano comprendere; gli uomini li conoscono esclusivamente come creature dispettose e volubili che è meglio non far arrabbiare, ma che potrebbero fornire incarichi interessanti, offrire favori, doni e ricompense ai meritevoli. I parametri di cosa sia "giusto" o "sbagliato" con loro è sempre qualcosa di imperscrutabile.

L'incontro con questi folletti non si svolge come un normale incontro di combattimento ma è pensato per essere gestito come un confronto a chiacchiere, giochi e indovinelli. In caso servissero, le statistiche dei buffardelli possono essere generate a partire da quelle dei Folletti che si trovano sul *Macaronicon*.

Scena 4 – In vista del Rifugio

Se le canaglie riescono a seguire il magico somaro fino in cima al monte, finalmente si trovano al calar del tramonto in vista del Rifugio del Buffardello.

Se tuttavia non prestano attenzione a dove mettono i piedi, un'ultima trappola dei folletti li riporterà nuovamente a valle: nascosta da una botola d'erba c'è una buca magica che conduce a una sorta di scivolo muschioso scavato nel monte. Per notarla, chi cammina avanti al gruppo deve superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13, altrimenti cadrà nella buca che si apre sotto i piedi di tutta la Cricca. Chi vi ruzzola dentro deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 9 per aggrapparsi a una radice. Se anche solo una canaglia fallisce il tiro salvezza, tutte le radici cedono e si finisce in una lunghissima scivolata che conduce di nuovo a valle; in tal caso, il lavoretto è fallito, a meno che le canaglie non vogliano tentare nuovamente l'indomani. Per ogni giorno successivo al primo, la CD di tutte le prove comprese quelle relative alla buca, aumenta progressivamente di 1.

Superata la buca, un sentiero conduce le canaglie alla Scena 5.

Scena 5 – Il Rifugio del Buffardello

Il Rifugio è animato, il camino acceso, dentro c'è luce e tepore, e una bella pentola colma di verdure appetitose sobbolle sul fuoco. Il camerone è abitato da cinque buffardelli.

Quattro di loro stanno giocando a una stranissima versione del gioco delle minchiate al tavolo centrale, il quinto sta rimestando nella zuppa. È quest'ultimo che si rivolge alle canaglie.

> "Oh, era tanto che aspettavamo qualcuno quassù. Ci avete messo molto ad arrivare! Cosa possiamo fare per voi?"

Cosa vorranno fare i personaggi?

Possibilità
Attaccare o provare a usare la magia contro i folletti causa una reazione immediata: il Rifugio piomba nella penombra e diventa una stamberga dal tetto sfondato, piena di polvere e ragnatele; i Buffardelli svaniscono nel nulla e non si mostreranno mai più.
Provare a persuadere uno dei Buffardelli a seguirlo a valle, a concedere un po' del suo oro, a "farsi catturare" in qualsiasi modo. La risposta è ovviamente negativa. Se le canaglie insistono, vedi il punto precedente, se cambiano argomento, vedi i punti successivi.
Assaggiare un po' di zuppa e aiutare il Buffardello con la cena. La zuppa è del tutto insipida, quasi immangiabile, perché i Buffardelli non conoscono il sale. Se le canaglie lo fanno notare malamente o fingono che sia buona, i Buffardelli se la prendono a morte. Vedi il Punto 1. Se invece si offrono di aiutare amabilmente, mettendo un po' di sale nella pentola, i Buffardelli ne saranno felicissimi! "Ecco quello che si dice 'avere sale in zuppa': grazie ragazzi!". A questo punto, dopo una bella scorpacciata, è possibile convincere un Buffardello a seguire la Cricca a valle. In tal caso, saltate alla **Conclusione "liscia come l'olio"**.
Giocare a carte con i quattro al tavolo, a cui manca proprio il quinto per il "briscolone": la versione delle Minchiate che stanno usando è composta da scaglie di pietra piatte, su cui sono incisi dei vecchissimi petroglifi. Se il personaggio conosce i petroglifi può giocare normalmente, altrimenti subirà svantaggio a tutte le prove (vedi regole delle Minchiate a pag. 57). A questo punto, se il personaggio vince la partita, è possibile convincere un Buffardello a seguire la Cricca a valle. In tal caso, saltate alla **Conclusione "liscia come l'olio"**.
Confessare tutta la verità. A questo punto, i Buffardelli si guardano tra loro indecisi se aiutare le canaglie nel loro intento. Esse possono tentare di convincere uno dei Buffardelli a seguirle a valle superando una prova di Carisma (Persuasione) CD 14. In caso di *successo*, le canaglie proseguono a **Conclusione "liscia come l'olio"**. In caso di *fallimento*: le canaglie verranno ingannate dai folletti in uno dei seguenti modi: • Un folletto accetta di andare con le canaglie a valle, ma il giorno dopo si trasformerà alla fine in una marmotta impagliata del tutto inutile. • Buffardelli si rifiutano di accompagnare le canaglie ma consegnano loro uno scrigno pieno di monete d'oro (che si trasformerà il giorno dopo in una cassa di legno piena di castagne).

Conclusione "con le pive nel sacco"

Le cose sono andate male, semplicemente le canaglie si ritrovano al mattino in una catapecchia di montagna e non hanno più occasione di completare il lavoretto. Possono tornare a valle senza problemi e andare a riferire quanto accaduto (o chissà quale altra panzana) a Manesco, che alla fine scrollerà le spalle e lascerà perdere.

Conclusione "liscia come l'olio"

Le canaglie hanno turlupinato i buffardelli a puntino, e uno di loro ha accettato di entrare in un sacco per farsi portare tutto contento a valle, continuando a canticchiare tra sé. Manesco consegna il prigioniero a Messer Ciacco e questi, dopo aver controllato nel sacco, paga a dovere il capobanda. Solo che il buffardello prigioniero adesso emette un ticchettio molto strano. Poco dopo essersi congedato dal committente, Manesco suggerisce di filarsela prima che sia troppo tardi, esperto delle cose del mondo com'è. Quando ormai sono lontani, il tetto della villa del ricco possidente esplode in una nuvola di fumo. Meglio non farsi rivedere mai più da queste parti!

A prescindere dalla Conclusione, visto che Manesco ha perso diversi scagnozzi durante gli ultimi lavoretti, acconsente a prendere i novellini nella sua banda. Inoltre, se le canaglie si sono comportate bene con i folletti, ciascuna si ritrova in tasca un sacchetto contenente 1d4+1 monete d'oro e un Cimelio (vedi pag. 69).

È il momento di andare a vedere com'è fatto il Covo di Manesco e provare a dilapidare un po' di monete in Bagordi (vedi rispettivamente le pag. 137 e 59), prima di passare al prossimo lavoretto.

Buffardelli, Beffardelli o Baffardelli?

Se a un certo punto della conversazione coi folletti, uno dei personaggi si lascia scappare il termine buffardello (o uno di quelli analoghi), il folletto si volta stizzito e chiede di non sbagliare il loro nome. Lui è un "boffardello" (o altra versione). Ma al cambio di dicitura, gli altri folletti si stizziscono a loro volta e chiedono di cambiare ancora, e la gag potrebbe continuare per ore. Le canaglie possono capire che è uno scherzo superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12 e decidere di stare al gioco: i folletti sorridono e finalmente offrono un po' di zuppa (vedi il Punto 3).

Nel caso i personaggi reagiscano aggressivamente, il rapporto coi folletti presto potrebbe deteriorarsi (vedi il Punto 1).

La Banda degli Sganassoni

Se le canaglie decidono di aiutare Manesco delle Sganasse, entrano di fatto nella sua banda, gli "Sganassoni", una marmaglia di cialtroni e vecchi avanzi di gogna che conta un paio di altre Cricche scalcagnate.

Manesco

Umanoide Medio (umano), caotico neutrale

Classe Armatura 16 (corazza di piastre)
Punti Ferita 90 (12d8 + 36)
Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (**+4**)	14 (**+2**)	16 (**+3**)	14 (**+2**)	14 (**+2**)	12 (**+1**)

Tiri Salvezza For +7, Cos +6
Abilità Atletica +7, Furtività +5, Intimidire +4
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Baccaglio, Volgare
Sfida 5 (1.800 PE)

Impavido. Manesco dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.
Bruto. Quando Manesco colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Azioni

Multiattacco. Manesco effettua tre attacchi in mischia: due con Spaccacrape e uno con Mannaia.

Spaccacrape (zappa +1). *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Mannaia (ascia +1). *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito*: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Reazioni

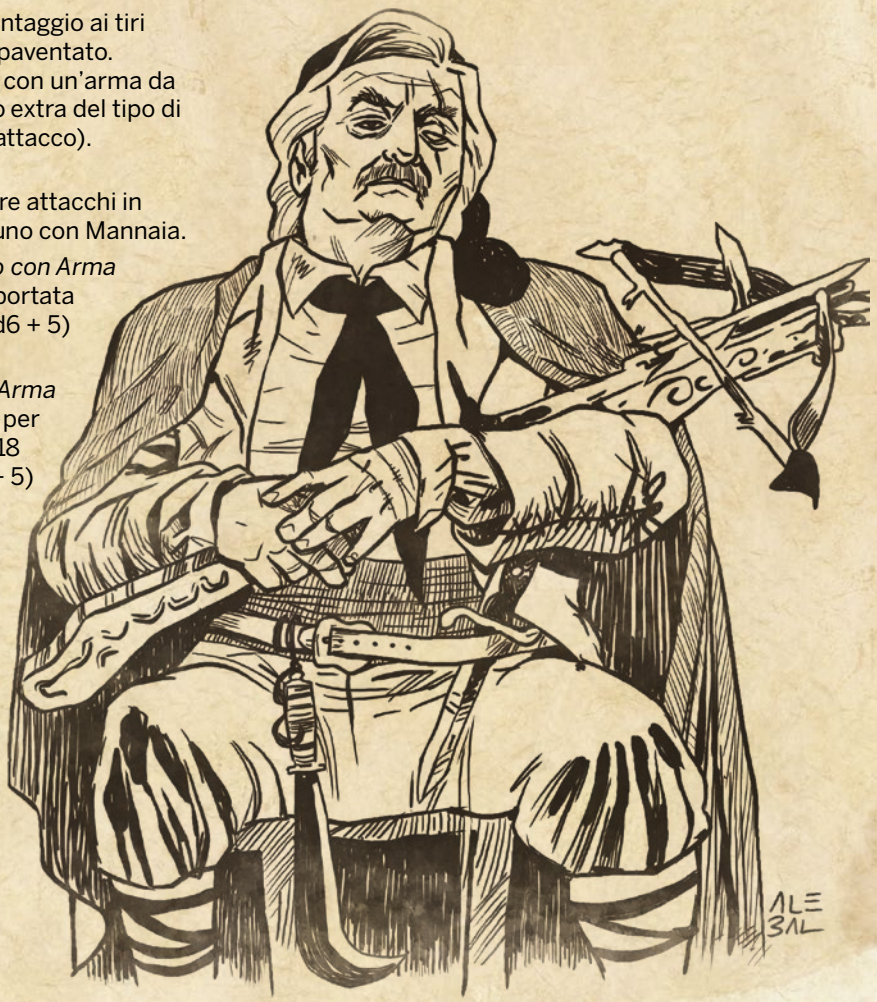
Parata. Manesco aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Manesco deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Azioni leggendarie

Manesco può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Manesco recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Manesco si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco (Costa 2 Azioni). Manesco effettua un attacco con Spaccacrape o un attacco con Mannaia.



Manesco è un vecchio sergente, un veterano di compagnie di ventura che hanno sempre perso tutte le loro battaglie e di cui oggi nessuno ricorda più neanche il nome. Più bravo come impresario che come stratega o combattente, non scenderà mai in campo con le canaglie, ma riesce miracolosamente a trovare lavoretti in ogni angolo del Regno. Per tutti gli incarichi che affibbia alla Cricca dei personaggi, lui ha già preso la propria quota, quindi quanto rimane alle canaglie e quanto questi "trovano" durante i lavoretti rimane tutto per loro.

Il Covo degli Sganassoni è una bettola lungo la strada tra Frittole e Tristoia, da qualche parte nella Torrigiana settentrionale. Paradossalmente, proprio perché dà alloggio alla banda, la bettola e i suoi dintorni sono sicuri: Manesco non vuole certo attirare l'attenzione dei Birri o del castellano di Tristoia su di sé e i suoi.

Potete generare la vostra bettola con le regole a pag. 81 o tenervi quella che abbiamo generato noi:

Il Buco dell'Infame

Ritrovo

Il Tenutario è Drago figlio di Drago, un tizio segaligno con più denti d'oro che veri in bocca. Il ritrovo è noto perché vi si acquistano dai viaggiatori, a costo di un paio di pasti e un po' di vino, animali anziani e zoppi. Chissà poi perché...
La specialità della casa sono tranci di focaccia condita di vari gusti, spesso annaffiati da boccali di Nero Diavola, un vino prodotto da una ricca famiglia di malebranche vignaioli.
Il Covo degli Sganassoni possiede i seguenti Granlussi:

- Cantina, Livello 1
- Scuderie, Livello 1

Se le canaglie vogliono dilapidare un po' di denaro in Bagordi, potranno scegliere di farlo a Frittole stessa (massimo 10 mo) oppure a Tristoia (massimo 20 mo).

Rugantino
Storie d'amore e di coltello

Lavoretto ambientato in Alazia per Canaglie alle prime armi (1° livello), di Umberto Spaticchia.

Introduzione per le Canaglie

Manesco (o un altro capobanda, se le canaglie ne hanno trovato uno diverso) ha degli affari da compiere a Porto Patacca. Per il viaggio, decide di farsi accompagnare dai nuovi arrivati, le canaglie impersonate dai giocatori, tanto per conoscerle meglio. Dopo aver viaggiato per le campagne dell'Alazia, le canaglie giungono finalmente a Porto Patacca. Trascorsi un paio di giorni di gozzoviglie senza ritegno, il capobanda sente di un lavoretto molto interessante e decide che la Cricca potrebbe occuparsene, invece di restare tutto il giorno all'osteria a dilapidare denaro, aspettando che lui sbrighi le proprie faccende. La richiesta di aiuto viene da un burattinaio: Gherardo Mastacci, in arte Gheraccio. Dopo essersi esibito per anni a Porto Patacca con la sua creazione migliore, la marionetta Rugantino, il pover'uomo denuncia il rapimento del suo amato "figliolo" e socio in affari. "Povero" non è comunque del tutto corretto: Gheraccio e Rugantino hanno accumulato una bella fortuna negli anni passati, e il burattinaio è disposto a pagare una bella cifra per un eventuale riscatto o salvataggio. L'appuntamento è alla ridente (si fa per dire) Osteria del Galletto.

Retroscena per il Condottiero

Quello che è davvero successo è che Rugantino non è stato rapito, ma si è stufato di Gheraccio e di quel lavoro da buffone che il burattinaio gli imponeva. Ben sapendo che il suo creatore non avrebbe mai accettato un suo addio, e non volendo dargli un dispiacere, una notte è semplicemente andato via e ha finito per unirsi alla banda di Sacripante, un bandito morgante della peggior specie che gira per l'Alazia. Dopo aver seguito una traccia lunga e contorta, la Cricca raggiunge la banda di Sacripante e scopre la verità da Rugantino stesso.

Scena 1 – Dal Galletto

Le canaglie si recano all'Osteria del Galletto, dove li aspettano Gheraccio e un po' di legnate, tanto per cominciare con il piede giusto.

Scena 2 – Il mulino del Meretriciano

Gheraccio chiede alla Cricca di aiutarlo con il suo guaio e li informa su ciò che sa. Dopo aver parlato con l'unico testimone del fattaccio (una vecchia del posto), le canaglie si avviano verso i campi, facendo la conoscenza di Gigino e Frate Gnecco, che li indirizzano alla banda dei Mangiafranco.

Scena 3 – Brancolaia

Le canaglie devono trovare la strada verso il covo dei Mangiafranco, oltre il Bosco di Brancolaia.

Scena 4 – I Mangiafranco

La Cricca si confronta con la banda di Sacripante, e scopre che Rugantino non è stato rapito, bensì si è unito alla banda perché stanco di Gheraccio e dei suoi spettacoli.

Conclusione

Difficile dire cosa accadrà tra la marionetta e il suo creatore. Riconciliazione? Tradimento? Un compromesso?

Nella Banda degli Sganassoni

Se le canaglie fanno parte della banda di Manesco, o un'altra analoga, che abbiano o meno affrontato l'avventura precedente *Il piccolo popolo del Monte Grande*, è il momento di dedicarsi a un lavoretto un po' più complicato e pericoloso. Da qui in poi non ci saranno opzioni di "protezione" dei personaggi, e ciascuno di essi potrebbe finire riverso in qualche viottolo di campagna, con un coltello che gli spunta dalla schiena. Se state giocando con tutte le opzioni della banda, ricorda che prima di iniziare il lavoretto bisogna effettuare un tiro per i Rischi del Mestiere, come spiegato a pag. 49, e magari sfruttare le opzioni dei Granlussi del Covo per partire un po' più organizzati.

È anche fondamentale che i giocatori abbiano ben chiare le leggi scritte e non scritte del Regno: per quanto sia un paese corrotto, pericoloso e in preda a conflitti continui, nessuno può andarsene in giro per città e campagne facendo il bello e il cattivo tempo. Questa è l'occasione migliore per il Condottiero, nei panni del capobanda, di spiegare ai giocatori come funziona la giustizia da queste parti e come, a ogni malefatta dei personaggi, corrisponderà un aumento delle Taglie per tutti. Poiché inoltre le canaglie appartengono ora formalmente alla sua banda, e tutti lì attorno lo sapranno, a ogni loro malefatta salirà anche la Taglia di Manesco come loro mandante. Questo è un motivo in più per tenere un basso profilo, sempre e comunque, o Manesco stesso li riempirà di sganassoni e li caccerà via a calci nelle terga.

Scena 1 – Dal Galletto

L'Osteria del Galletto, dove sta Mastro Gheraccio, si trova nella piazza centrale di Porto Patacca. In giro per la città si sentono i gabbiani e si vedono i marinai intontiti dal vino ancheggiare per il molo, mentre le donne sgridano i mocciosi che corrono in giro, per aver rotto qualcosa a colpi di spade di legno. Alcune massaie cantano dalle finestre delle case mentre stendono quei quattro panni che possono permettersi. Sui lati della strada stazionano molti perdigiorno e cialtroni, ma la presenza dei birri calma eventuali bollenti spiriti.

Dinanzi alla porta dell'Osteria, un giovane burino stravaccato stuzzica la Cricca con uno stornello burlesco e ingiurioso prima di lasciarli entrare (livello di volgarità a discrezione del Condottiero).

Una volta all'interno, si viene subito investiti da vapori di vino, caciotte e salumi. Nella sala ci sono una quindicina di tavoli a cui siedono avventori di ogni tipo, non tutti poco di buono. I tavoli sono solidi ma gli sgabelli assomigliano più a dei trespoli. Le assi del pavimento scricchiolano e sono di tanto in tanto percorse da simpatici scarafaggi, che un attimo dopo finiscono schiacciati dallo stivale malandato di turno.

In fondo al salone c'è un teatrino di burattini ben costruito, dipinto con colori sgargianti e con una tendina rossa spostata sui lati della struttura. È l'angolo dedicato a Gheraccio e Rugantino, che spesso tengono spettacolini nella bettola, quando non sono impegnati altrove. È per questo che l'appuntamento è qui.

Dando un'occhiata in giro si noteranno alcune cose:

- Tra i tavoli si aggirano Rino "il Galletto", padrone di casa, e sua moglie Lella, una Morgante che mantiene l'ordine anche solo con lo sguardo. Si dice che Rino la trovò mentre il suo carro veniva preso d'assalto dalla banda di cui la gigantessa faceva parte. Lella, innamoratasi a prima vista, difese l'uomo, che infine se ne innamorò a sua volta. Tutti sanno che è meglio non far arrabbiare Lella, ma pochissimi conoscono la verità su lei e il celebre bandito Sacripante: sono fratelli!
- Un tavolo adibito alle Minchiate, dove un gruppo di loschi traffichini giocano e gettano al vento i peggiori insulti che la lingua del Regno abbia mai partorito. Uno di loro è Petecchio, un baro professionista che deve il nome al suo (oramai ex) patrimonio andato perduto ai tavoli da gioco.
- Sulle scale, una fantesca continua a ramazzare, mentre gli ospiti salgono e scendono vanificando il suo operato. Si tratta di Ghisabella, una ragazza a cui Rino e Lella sono affezionati. Ghisabella si mostra di animo gentile ma i suoi sogni sono altri: desidera, infatti, diventare un cavaliere e gettarsi a capofitto in un'avventura. La notte, dietro l'osteria, si allena con una spada di legno.
- Un gruppo di clienti dall'aria non troppo affidabile, dalle vesti lerce e logore e spade arrugginite alla cinta. I quattro più rumorosi giocano a Botte alla Botte mentre uno, la cui armatura messa un po' meglio salta all'occhio, rimane stravaccato e osserva i compagni, sogghignando di tanto in tanto. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, rivelerà un marchio a forma di serpe sotto l'orecchio di ognuno di loro. Non c'è dubbio: si tratta delle Serpi e del loro capo Augusto Torcallo, detto Fiodenà.
- La banda è sulla bocca di tutti ultimamente: furti, rapimenti, truffe e (si dice) qualche morto sulle spalle. Gente poco raccomandabile, pronta a tutto per un soldo bucato.
- Una marionetta sta seduta sul grosso lampadario in ferro battuto, ondeggiando placidamente mentre si rifinisce le dita di una mano: è Sventola, ladro da quattro soldi che "battezza" le merci del porto ogni volta che una nuova barca attracca. Le schegge della sua mano finiscono nei boccali di alcuni avventori seduti al tavolo sotto di lui, provocando le loro imprecazioni. La marionetta se la ride mentre Lella lo insulta da capo a piedi.

Ben presto il burattinaio li raggiunge e spiega il problema, sempre più sconvolto.

> "Mi presento: son Gheraccio, burattinaio di buona fama. M'hanno tolto la luce degli occhi, brava gente: qualche cornuto e figlio di buona donna ha rapito la mia marionetta più bella! Rugantino, lesto di lingua e di coltello!
> L'ho fatta con le mie mani anni fa. Per me è come un figlio! Aiutatemi, ve prego!"

Rugantino

Per Gheraccio, Rugantino è davvero uno della famiglia, e l'uomo, non avendo ricevuto richieste di riscatto, ha cominciato a temere che la marionetta sia stata gettata nel fuoco, trasformata in somaro o roba simile. Descrive poi il suo aspetto, come la più bella opera d'arte che sia apparsa in un teatrino:

"Appare come un garzone in calzamaglia, con un cappello ornato da pizzi e fronzoli e con una giacca da condottiero che esprime tutta la sua spavalderia. È vestito di tutto punto e i suoi occhi sono vero vetro soffiato. Sembra fatto dai Ciliegi in persona, credetemi!"

A un certo punto, quando le Serpi capiscono cosa sta accadendo e decidono di approfittarsene, appare Fiodenà e mette una mano sulla spalla di Gheraccio, dicendo:

"Non te preoccupà! Vie' con noi che t'aiutamo noi, lascia sta' 'sti pezzenti!"

Le canaglie sanno quanto la Banda delle Serpi può essere senza ritegno, e inoltre non possono perdere il committente in questo modo. Probabilmente, la cosa degenererà in una rissa (vedi regole della rissa a pag. 51).

Botte Da Orbi

- La Banda delle Serpi è composta da Fiodenà, Capoccia **(capo dei banditi)** e da una Marmaglia composta da 4 sgherri (**banditi**).
- La Banda delle Serpi non ha mai incontrato la Cricca e la sottovaluta, lasciando a loro il primo pugno.
- La taverna seguirà a ruota la rissa, approfittando della baldoria per portarsi via qualche sgabello e qualche leccornia.
- Lella, la moglie del taverniere, è un Capoccia **(capo dei banditi)**. Quando un oggetto di scena epico viene usato dalle canaglie o dai loro avversari, Lella entrerà in azione e attaccherà indiscriminatamente chiunque le passi sotto tiro.

Dopo la rissa, le canaglie possono abbandonare il più velocemente possibile la bettola, in compagnia di Gheraccio. Nel caso in cui dovessero perdere i sensi, si risvegliano nel vicolo a fianco dell'osteria con una secchiata d'acqua da parte di Gheraccio e avranno perso 1 moneta o 1 Cimelio a testa (come impone il galateo del rissaiolo: vedi pag. 56).

Il burattinaio aggiunge ora che durante le prime indagini ha cercato informazioni tra i vicini, ma l'unica ad aver visto qualcosa sembra essere una vecchia rimbambita che parla un dialetto alaziale stretto come il collo di una bottiglia. Gheraccio allora si è rivolto ai birri, che lo hanno respinto dicendo che avevano altro a cui pensare.

Scena 2 – Il mulino del Meretriciano

Gheraccio accompagna le canaglie dalla vecchia che sa qualcosa di più.

L'anziana donna è seduta su di una sgangherata sedia in vimini mentre si dedica all'antica arte della filatura. Il suo viso appare segnato dal tempo e i capelli bianchi le scendono lungo le spalle. Il suo nome è Adelaide ed è l'unica cosa che Gheraccio è riuscito a capire dal suo discorso.

In effetti, la donna sembra parlare un dialetto in uso soltanto in alcune piccole zone dell'Alazia ma una prova di Intelligenza con CD 11 (personaggi nativi della regione d'Alazia tirano disponendo di vantaggio) farà sì che il discorso assuma una sottospecie di senso compiuto.

Adelaide rivela:

"Una ragazza dai capelli rossi come il fuoco scappava con un bambinetto e un sacco sulla schiena dopo aver visto lo spettacolo. È uscita da Porta Portenta e andava verso il mulino, oltre i campi! Zona di braccianti, zona di briganti!"

Nel caso in cui i personaggi dovessero fallire e non comprendere le parole della vecchia, è possibile chiedere in giro a qualcuno. Anche Ghisabella, Lella e Sventola potrebbero offrire aiuto e rivelare la stessa cosa, se le canaglie hanno instaurato in precedenza un buon rapporto con loro.

Incamminandosi nella direzione indicata fuori da Porto Patacca, si giungerà sul sentiero che passa di fianco a vasti campi di grano. Al passaggio delle canaglie, un ragazzotto fischia al più brutto del gruppo e lo provoca con un insulto grossolano, per poi scusarsi poco dopo con una risata.

Il suo nome è Gigino e chiede alle canaglie se han voglia di scambiare una pannocchia arrostita sulla brace per due sorsi di vino. Se riescono a mettersi d'accordo e chiedono informazioni, il burino spiega che il luogo che stanno cercando è il mulino di Frate Gnecco "er Meretriciano", un monaco che coltiva vigne e cucina per i bisognosi. In quanto alla ragazza dai capelli rossi, Gigino sembra non sapere nulla.

Giunti dinanzi al mulino, si noterà un uomo grassoccio e vestito da frate che insegue invano una gallina spelacchiata. Quando le canaglie si apprestano alla staccionata che delimita l'area del mulino, il frate si avvicina ai suoi visitatori con un grande sorriso stampato in faccia:

"Fratelli di Taglia! Che buon vin... ehm, vento vi porta?"

Le canaglie chiederanno informazioni sulla ragazza dai capelli rossi e il frate, sorpreso della storia, dirà al gruppo che si tratta di Rosetta, una giovane che di recente ha salvato dalla strada, come spesso prova a fare. Anche per questo lo chiamano il Meretriciano.

Frate Gnecco, tra un discorso e l'altro, offrirà da bere ai suoi ospiti e avvertirà che la ragazza manca da stamattina presto e ancora non s'è vista. Gnecco teme, inoltre, che Rosetta si sia invaghita di un banditello locale: Ninetto del Patrono, "Er più de Borgo Scrocchiano", un carismatico membro dei Mangia-

franco, la banda di ladri e mezzi assassini che si nasconde in una vecchia torre abbandonata a nord oltre il bosco di Brancolaia.

Frate Gnecco appare ora più preoccupato e chiede alle canaglie di rintracciare anche Rosetta. Offre in cambio vino e una pentola di pasta alla meretriciana, e la possibilità di riposare.

Scena 3 – Brancolaia

Frate Gnecco indica la direzione del bosco, ma non ne conosce i sentieri che Rosetta potrebbe aver preso. Ne racconta però la leggenda. Si dice che una volta un plotone di soldati si avventurò nel bosco di Brancolaia per trovare riposo in una vecchia torre di guardia abbandonata, situata in una radura al centro della selva. Entrarono in venti e, man mano che s'inoltravano nell'oscurità del bosco, i soldati diminuivano sempre più di numero. Il capitano del plotone riuscì da solo a giungere alla torre e accese una torcia per segnalare ai compagni smarriti da che parte andare. La leggenda vuole che nelle sere più fredde, da lontano si noti una torcia accesa e lo spirito di quel capitano che la regge per aiutare le anime dei suoi compagni a trovare la via. La gente afferma che da questa storia sia nato il detto "brancolare nel buio".

Il bosco è un luogo molto poco frequentato (per ovvi motivi) ma le canaglie devono attraversarlo per raggiungere la torre di guardia abbandonata.

Inoltrandosi tra gli arbusti si noterà quanto effettivamente il bosco sia scuro e la sua maledizione non tarda ad arrivare. La leggenda di Frate Gnecco manca infatti di un dettaglio. Quando spuntarono dal folto, i soldati erano tutti spettri, e trascinavano con sé anche il loro capitano, che li aveva portati in quel luogo!

Data la natura maledetta di questo luogo, le creature che vi entrano incontrano grandi difficoltà nel trovare la via d'uscita.

Per abbandonare il bosco è necessario superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 12 ma, a causa della maledizione che permea il posto, ogni prova di Saggezza effettuata al suo interno dispone di svantaggio. Se le Canaglie falliscono la prova di Sopravvivenza per abbandonare il bosco, si rendono conto dopo un'ora di cammino di aver girato in tondo o di essersi perse. In questo caso il Condottiero può scegliere se inserire un incontro casuale.

La prova può essere ripetuta ogni ora, ma per ogni ora dopo le prime 2 passata a cercare di uscire dalla foresta senza successo, le Canaglie devono effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o subire un livello di indebolimento.

Scena 4 – I Mangiafranco

Superato il bosco, si giungerà a una grande radura, dove sorge il rudere di una vecchia torre di guardia. Ai suoi piedi, degli uomini consumano un pasto proveniente da un grosso pentolone sospeso sul fuoco: armi arrugginite alla cinta, elmi senza visiera ed equipaggiati con oggetti che hanno visto anni migliori (tutti i loro equipaggiamenti sono scadenti).

Al centro di tutti torreggia un morgante dai capelli biondi:

> "Una ciotola a testa, peste ti colga! Non esagerare o ti apro in due come la gallina con cui ho fatto il brodo!"

È Sacripante, capo dei Mangiafranco, e tra i suoi compagni (3 banditi) si indovinano anche le figure di Rosetta (CN umana **popolano**), Rugantino (CN marionetta **bandito**) e Ninetto (CN umano **spia**), nessuno dei quali sembra davvero in pericolo o prigioniero.

Se le canaglie intendono iniziare un combattimento o tentare dei sotterfugi, scopriranno ben presto che Rugantino e Rosetta sono volontariamente affiliati alla banda, e addirittura combatteranno contro di loro.

Sacripante è un **malvivente** con le seguenti modifiche:

Allineamento Caotico Malvagio
FOR e COS 16 (+3)
Punti Ferita 42

AZIONI

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 7 (1d8+3) danni contundenti.

Conclusione

La fine dell'avventura dipende da come le canaglie si comporteranno con Rugantino. La marionetta confessa di aver abbandonato Gheraccio perché non vuole più essere considerato un pupazzo magico e un buffone, ma non c'è mai stato verso di farlo capire al suo creatore. D'altra parte, i Mangiafranco sono briganti ricercati e pericolosi, e il suo sogno di libertà è finito per diventare banditismo. È davvero questa l'unica alternativa al teatrino del Galletto?

La stessa cosa riguarda Rosa e Ninetto. Il fascino dell'avventura e della scappatella comincia a scemare in Rosa, la quale si è già accorta che Ninetto è giusto un furfante da strada e un fregnone. Cosa accadrà?

In ogni caso, se le canaglie non riportano Rugantino da Gheraccio in un modo o nell'altro, questi non pagherà quanto dovuto neanche se gli dovessero spiegare per filo e per segno l'accaduto.

E adesso chi glielo spiega, al Sor Manesco?

La Foresta dei Cinghiali Ululanti

Lavoretto ambientato in Pianaverna per Canaglie da quattro soldi (2° livello),
di Edoardo Cremaschi e Mauro Longo.

Introduzione per le Canaglie

Dopo che la Cricca è rimasta a sbracarsi nel Covo per un tempo interminabile, con la pacatezza e la cordialità che lo contraddistingue, il capobanda si prepara a mandarla di nuovo all'inf… in missione.

Questa volta il lavoretto arriva da un prospero villaggio di taglialegna e carbonai a poca distanza dal Membro, un vivace e sbarazzino corso d'acqua che si immette a nord nel Fossa. Al confine tra Torrigiana e Pianaverna, gli abitanti di Ponteratto hanno problemi con la foresta che li circonda e i suoi rustici abitanti. In particolare, da un paio di anni sembra che la selva sia infestata da temibili "Cinghiali Ululanti" che terrorizzano i cacciatori.

A quanto pare, le confraternite dei lavoratori del posto hanno messo assieme un bel gruzzolo per avere degli "Sterminatori di Cinghiali Professionisti" che possano estirpare tale minaccia.

Senza ben capire se a essere "professionisti" siano gli sterminatori o i cinghiali, il capobanda ha subito accettato e ha deciso di mandare i suoi scagnozzi migliori.

Successivamente, poiché quelli non si decidevano più a tornare dalla prigione, ha pensato di mandare le canaglie dei giocatori.

Retroscena per il Condottiero

Il problema dei Cinghiali Ululanti è abbastanza complesso. La foresta in questione è sempre stata abitata da specie molto evolute di cinghiali, spesso talmente avanzate da poter trattare alla pari con umani e selvatici della zona.

La popolazione più diffusa è composta da cinghiali comuni, ma non mancano diversi esemplari di cinghiali giganti. A questi si aggiungono degli Ungumani (veri e propri uomini cinghiale), dei norcitani (selvatici dai tratti di maiale molto setoloso) e perfino dei cinghiali mannari. Come si siano generate tutte queste commistioni e ibridi tra umani e maiali non è argomento di questa trattazione.

Di recente, un Ungumano particolarmente ambizioso chiamato Verrettone si è dichiarato Grande Suino di un consistente branco di queste creature e ha occupato un tratto di caverne nel folto della foresta, associando a sé alcune centinaia di capi, un paio di scaltri norcitani che lo aiutano in alcune losche imprese, una cinghialessa gigante, nonché una giovane e talentuosa cinghialessa parlante, che ha imparato perfino alcuni incantesimi.

È proprio in questa "Porcilaia dei Miracoli" che si andranno a infilare le canaglie.

Scena 1 – Donna Camilla e il Compagno Cervone

Le canaglie arrivano a Ponteratto di Su e vengono accolti dagli abitanti con una gran festa.

Scena 2 – L'ululato del cinghiale

La Cricca viene accompagnata verso la foresta infestata dai Cinghiali Ululanti e fa la conoscenza con le bizzarre creature.

Scena 3 – Suinotopia

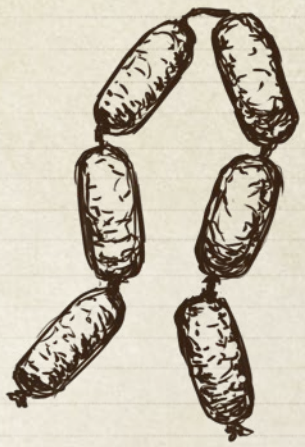
Le canaglie raggiungono il cuore della foresta e la strabiliante comunità suina messa su da Verrettone.

Scena 4 – "Avete qualche questione da porci?"

Finalmente si giunge al confronto con il Grande Suino. Riusciranno le canaglie a trovare una soluzione al problema dei Cinghiali Ululanti?

Conclusione

La pace tra umani e cinghiali sarà mai possibile?



Scena 1 – Donna Camilla e il Compagno Cervone

Per arrivare a Ponteratto bisogna seguire il Fossa fino al villaggio fluviale di Chiavica, vero crocevia di popoli e culture dei dintorni. Da lì occorre risalire lungo il Membro fino a Ponteratto di Giù, la frazione del villaggio che si protende sul fiume e dove si avvia il legname lungo il corso d'acqua. Il Compagno Cervone, capopopolo e principale rappresentante delle confraternite dei taglialegna, cacciatori e carbonai locali, accoglie il gruppo con entusiasmo all'attracco.

Circondate da una folla festosa e curiosa, di gente rustica ma cordiale, le canaglie vengono portate a Ponteratto di Su, dove li attende una colossale abbuffata nella piazza del paese a base di vino rosso, pasta al sugo di cinghiale, tortelli e cacciagione.

Anche se le canaglie possono essere sospettose, gli abitanti di Ponteratto sono realmente sinceri e non nascondono nulla: hanno davvero ingaggiato degli "Sterminatori" dalla loro banda e hanno bisogno di qualcuno che liberi i tratti più profondi della foresta dai cinghiali diventati molto aggressivi. Soprattutto nell'ultimo anno, questi enormi cinghiali che pattugliano la selva hanno iniziato ad attaccare cacciatori e taglialegna che si inoltrano nel loro territorio. Gli ululati di questi maschi inferociti e le dicerie su cinghiali mannari, uomini-cinghiale e cinghiali giganti rendono tutta la popolazione spaventata e preoccupata per il futuro. Cervone spiega alle canaglie tutta la vicenda, mostra loro la Casa del Popolo (la bettola del luogo) e i loro alloggi, parla con entusiasmo del compenso che li attende se dovessero mettere fine alla minaccia della Foresta. Il Brusco, il Bigio, lo Smilzo e il Nero, i suoi compari principali e fedeli compagni, sono rispettivamente un rude taglialegna (LN umano **popolano**), un carbonaio che puzza sempre di fumo (LN umano **popolano**), il cuoco (LN morgante **popolano**) che gestisce la Casa del Popolo, e un silenzioso cacciatore che nasconde la sua vera natura (CN umano **cinghiale mannaro**). Altre due presenze del villaggio di grande importanza sono Donna Camilla (LB dotata **accolito**) e la sua aiutante e sagrestana Marasca (CB marionetta **accolito**), con cui Camilla si confida su tutto.

Tutti gli abitanti del villaggio sono contenti di interagire con gli "Sterminatori" per l'intera giornata del loro arrivo, mettendo su una vera e propria festa di paese. Bambini e massaie del luogo si contendono in ogni modo la loro attenzione, servendo manicaretti sempre più gustosi (spesso a base di cinghiale) e chiedendo alle canaglie di esibirsi o raccontare le loro imprese da banditi e cacciatori di mostri professionisti.

Indagando un po' in giro durante la festa, vincendo a uno dei giochi da bettola che si tengono nella Piazza (da queste parti si usa la Gara di Mangiate e la Giostra dei Poveri, vedi pag. 58) o utilizzando i sistemi che meglio crede, ciascuna canaglia può ottenere 1 delle seguenti Dicerie (lancia 1d10):

d10	Diceria
1	Di giorno Cervone e Donna Camilla sono sempre in competizione, ma tutti sanno che di notte sono amanti (*vero*).
2	Nella foresta circolano centinaia di cinghiali feroci; a volte l'uomo mangia il cinghiale, altre volte il cinghiale mangia l'uomo (*vero*).
3	Nella foresta circolano dei cinghiali colossali, grossi come rinoceronti da latte (*vero*).
4	Nella foresta circolano i misteriosi Suinantropi, Cinghiali Mannari (*falso*).
5	Nella foresta circolano i pericolosi Ungumani, Uomini-Cinghiale (*vero*).
6	Nella foresta circola un cinghiale parlante, e anche piuttosto petulante (*vero*).
7	Il misterioso Grande Suino ha eretto la sua corte nel cuore della foresta (*vero*).
8	I cinghiali ululano sempre quando stanno per cibarsi di carne umana (*falso*).
9	Tutto il cibo preparato dallo Smilzo è avvelenato (*falso*).
10	Cotenna e Zampone, due vagabondi che trattano tartufi con i villaggi vicini, si aggirano sempre nella foresta e sembra che non vengano mai attaccati (*vero*).

Quando le canaglie ne hanno abbastanza di bisboccia, cinghiale e dicerie, possono andare a dormire alla Casa del Popolo.

I segreti di Ponteratto

Mentre tutto si svolge senza problemi, ci sono un paio di segreti importanti che riguardano i personaggi del villaggio. Innanzitutto, il Nero, uno degli scagnozzi di Cervone, è un cinghiale mannaro. Anche se di fatto è una spia per Verrettone di quanto avviene nel villaggio, non è affatto cattivo e la sua amicizia per Cervone è sincera. Non ha mai cacciato cinghiali bensì altri generi di animali, e naturalmente si tiene in disparte da chi divora la pasta col sugo al cinghiale. Quello che vuole davvero è riuscire a far sì che le due comunità stringano un'alleanza, ma è anche convinto che la cosa non funzionerà mai. Data la sua natura, tale dissidio lo lacera davvero nel profondo.

Un altro segreto del villaggio è il ruolo di Cotenna e Zampone, due vagabondi selvatici che hanno scoperto la Suinotopia di Verrettone e lo stanno sfruttando per arricchirsi alle sue spalle, tradendo tutti. All'arrivo delle canaglie non sono però presenti al villaggio.

Compagno Cervone

Scena 2 – L'ululato del cinghiale

Un'ora prima dell'alba qualcuno bussa alla camera delle canaglie e le butta giù dal letto. Cervone e Donna Camilla sono venuti a svegliare gli "Sterminatori" per mandarli nella foresta.

Durante una frugale colazione, le canaglie possono scegliere una guida del posto, tra Marasca, il Brusco e il Bigio. Qualora volessero sapere che fine ha fatto, il Nero non si vede in giro:

"Ieri sera è andato a dormire presto e questa mattina è già uscito a caccia..."

Avanzare nelle selve attorno Ponteratto con la guida assegnata non è complesso, ma 1-2 prove possono essere sempre inserite per animare il viaggio:

- Seguendo alcuni valloni più bui e fitti, si rischia di finire in una trappola per cinghiali: la trappola (*tagliola*) è ben nascosta nella vegetazione ed è necessaria una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14 per individuarla.
- È necessario passare lungo un crinale terroso, ma si rischia di innescare una piccola frana. I personaggi devono superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) di gruppo, con CD 14, altrimenti il terreno cede sotto i loro piedi. In caso di frana i personaggi devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subire 2d6 danni contundenti, a causa dei detriti.
- Si incontra a un tratto un freddo torrente che scende dalle alture settentrionali, e sarà necessario attraversarlo. I personaggi possono decidere come fare: saltando sulle rocce superando una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15, costruendo un ponte di corde o guadando il torrente immergendosi nell'acqua gelata fino al collo. Un personaggio che entra nell'acqua gelida deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o subire 1 livello di indebolimento.
- Annusando un po' l'aria, è possibile fiutare su un'altura scoscesa dell'odore di carne affumicata. Se ci si avventura e si scala la roccia, si può trovare la stamberga di Cotenna e Zampone, un tugurio di solide travi dove vengono affumicati e insaccati quintali di carni porcine. La stamberga resterà comunque disabitata per tutto il giorno. Si trova qui un'arma speciale molto riconoscibile: la Mannaia del Porchettaro (***Ascia* +1**), che può essere usata come prova contro i due norcitani.

Terminati questi piccoli contrattempi, nella foresta riecheggia il possente ululato di un cinghiale, davvero simile a quello di un lupo, anche se molto più roco e rusticano.

La guida delle canaglie si ferma ed esclama, profondamente preoccupata.

"Sentite queste grida? Sono i Cinghiali Ululanti, e fanno sempre questo verso, quando stanno per nutrirsi di carne umana!"

In caso si tratti Marasca o ci siano marionette nel gruppo, aggiungerà:

"Per poi ripulirsi le zanne con stuzzicadenti di legno turchino!"

Cosa sta succedendo davvero nella foresta

Verrettone non è uno sprovveduto e sa che gli umani sono tutti attorno a lui. Il suo piano è quello di creare un feudo solido e indipendente, governato dalla sua gente, e trovare un commercio idoneo con i culilisci in modo da venire rispettato e lasciato in pace. Nella sua "Suinotopia" vengono per esempio raccolte, accumulate e lavorate enormi quantità di tartufi, che forniscono una prima risorsa utile alle finanze del suo dominio.

Sotto il suo sapiente comando, anche i cinghiali comuni stanno sviluppando le loro migliori potenzialità, accordandosi tra loro in branchi di compagni da pari diritti, dove vige l'uguaglianza tra verri e scrofe, i lattonzoli vengono educati e cresciuti dalla collettività e tutti lavorano per il bene comune. Gli "ululati" che vengono uditi con timore dagli abitanti dei villaggi circostanti provengono dalle Guardie del Porco, un corpo scelto di cinghiali che funge da protezione di Verrettone, sentinella e guardia di confine del loro territorio. Gli ululati rappresentano non solo una rudimentale forma di linguaggio dei cinghiali di Verrettone, ma servono anche a spaventare gli intrusi, ovvero proprio la gente come le canaglie e gli abitanti dei villaggi.

Dentro Suinotopia, il vero problema è costituito dai due norcitani Cotenna e Zampone, che fungono da tramite tra Verrettone e il mondo esterno, eseguono tutte le funzioni che i cinghiali non possono svolgere, e si arricchiscono tremendamente a scapito loro. Non solo infatti nascondono la gran parte dei proventi della vendita dei tartufi, ma alimentano il terrore degli umani verso la foresta con dicerie di ogni tipo. Inoltre, non smettono la propria attività di macellai e insaccatori, eliminando di nascosto diversi cinghiali che finiscono poi insaccati e rivenduti ai villaggi vicini: tradimento!

Scena 3 – Suinotopia

Grazie alla loro guida, le canaglie arrivano verso mezzogiorno nel territorio direttamente dominato dai cinghiali di Suinotopia. Le loro tracce e i loro ululati sono tutti attorno alla Cricca, ma gli animali sono troppi e girano in branchi compatti – per non parlare delle Guardie del Porco – e avanzare a testa bassa non è la soluzione migliore.

Per procedere nella contrada senza essere visti è necessaria una prova di Destrezza (Furtività) di gruppo con CD 12, altrimenti i personaggi verranno scoperti da una pattuglia composta da 2d6 **cinghiali**.

Se le canaglie riescono ad avanzare in qualche modo oltre le Guardie del Porco, è facile seguire delle piste che conducono verso una rupe e all'imboccatura di una grotta, da cui entrano ed escono altri cinghiali.

Caratteristiche generali: Questo complesso di caverne è costituito da antri naturali, senza alcun tipo di lavorazione alle pareti, e privi di mobilia. Grazie allo stagno dell'Area 4 e alle norme sugli escrementi imposte da Verrettone, l'odore suino all'interno è tollerabile. L'illuminazione proviene da fessure e fenditure poste molto in alto nella volta, troppo strette e scoscese per passarci.

Essendo giorno pieno, la maggior parte dei cinghiali è fuori dalla tana, ed è il momento migliore per intrufolarsi. Riuscire a camuffare l'odore potrebbe essere determinante.

"Per incontri come questi, non ci vuole un bastone grande, ma un grande bastone"

- Verrettone -

Verrettone

9
8
7
6
5
4
3
2
1

Scena 4 – "Avete qualche questione da porci?"

Il modo in cui le canaglie siano giunte fino alla Sala del Trogolo di Verrettone determina come andrà a finire questo lavoretto. Se sono entrate a Suinotopia scannando e ammazzando cinghiali a destra e a manca, allora Verrettone non potrà lasciare impunita quella strage del suo popolo e si getterà all'attacco, assieme ai suoi scagnozzi principali, mentre Grugnazza, le Guardie del Porco e Brunella potrebbero accorrere al primo richiamo.

Se l'approccio è stato quello della furtività, adesso la Cricca può udire quello che sta accadendo nella Sala: Verrettone non vuole una guerra contro gli umani, ma il Nero gli spiega che in paese è impossibile far ragionare la gente, anche per colpa di Cotenna e Zampone, che non la contano giusta. Questi a loro volta ricordano agli altri due che la stessa sera precedente, alla gran festa del paese, si è banchettato a carne di cinghiale, e che non sarà mai possibile mettere d'accordo umani e suini.

Se l'approccio tentato è quello diplomatico, le canaglie potrebbero presentarsi come delegati di Ponteratto, cosa che sarà immediatamente sconfessata dal Nero.

In ogni caso, potrebbero tentare di trovare un accordo con i cinghiali della foresta, anche considerando che Verrettone, Brunella e il Nero scenderebbero volentieri a compromessi per il bene della propria comunità.

Conclusione

Per riuscire a venir fuori da questo stallo (ehm), le canaglie devono vincere una serie di scontri all'ultimo sangue, trovare una via di fuga e darsela a gambe, o trovare un compromesso diplomatico con Verrettone.

Smascherare Cotenna e Zampone, e spiegare che sono loro i profittatori che prosperano nei dissidi tra umani e cinghiali (parlando della loro stamberga-salumeria nel bosco, se le canaglie l'hanno trovata), potrebbe essere il primo passo. Anche giocare sulla fedeltà del Nero a Cervone e sul fatto che il cinghiale mannaro potrebbe convincere il capo del villaggio è un'altra possibile carta in mano alla Cricca.

Esiste anche un terzo elemento che potrebbe rinsaldare l'alleanza: Ponteratto potrebbe aprire un canale commerciale diretto con Suinotopia, fornendo loro cibo e altri servizi utili in cambio di una rinuncia a entrare nel territorio cinghiale e a nutrirsi dei nobili vicini. In compenso, gli umani avrebbero in esclusiva le forniture ingenti di tartufi da parte dei loro pelosi alleati.

Che realizzare tutto questo sia possibile o meno, dipende ovviamente solo dalle canaglie.

	Aree
	Esterno: Per arrivare all'imboccatura della porcilaia di Verrettone, è necessario muoversi con furtività nella fitta selva, evitare le pattuglie suine o creare dei diversivi. Altrimenti, cercando una via diversa, è possibile rintracciare l'ingresso per l'Area 9 con una prova di Saggezza (Sopravvivenza) o Intelligenza (Indagare), con CD 18.
1	**Ingresso:** Quest'area è di solito occupata da due Guardie del Porco di sentinella. Sono annoiate, si distraggono facilmente e non perdono l'occasione per andarsene un po' tra le fratte.
2	**Stanza dello sbraco:** In questa cava si trovano alcuni cinghiali mezzi addormentati; se disturbati, le loro prime reazioni sono sorpresa e paura.
3	**Corridoio:** Questo passaggio collega le zone più esterne della tana con le più interne; è pressoché vuoto, ma una volta ogni 1d4 minuti viene percorso da qualche membro della tana che entra o esce.
4	**La piscina:** Quest'ampia caverna è colma di acqua sorgiva che poi scorre via nella foresta. Qui i cinghiali amano sguazzare allegramente. Potrebbero esserci 1d4 scrofe, assieme a 1d12 maialetti, ma vanno e vengono ogni pochi minuti. Per scorgere e raggiungere la cengia soprastante la pozza è necessario superare una prova di Forza (Atletica) con CD 12; altrimenti si precipita in acqua con un fragoroso tuffo.
5	**Tana di Grugnazza:** Questo è l'angolo di Grugnazza (**cinghiale gigante**), che in questo momento è assente. La tana ha alcuni elementi peculiari: qualcuno ha ammassato dello strame creando un comodo giaciglio per l'enorme cinghialessa; c'è anche un grosso mazzo di fiori che rallegra l'ambiente e a terra si trova un cumulo di ghiande e castagne, forse uno spuntino. Grugnazza appare correndo dalla selva se le Guardie del Porco danno l'allarme.
6	**Stalli:** Questi antri ospitano di notte un centinaio di cinghiali, tra verri, scrofe e lattonzoli. Di giorno sono quasi del tutto vuote. Un rozzo dipinto sulla parete in fondo, realizzato da Verrettone, raffigura con discreta abilità una figura sacra i cui tratti lasciamo alla fantasia dei giocatori.
7	**Tana di Brunella:** In questo angolo un po' isolato di Suinotopia vive Brunella, un **cinghiale parlante**, intelligente e sensibile, e costituisce uno dei pilastri della comunità di Suinotopia. Nel suo alloggio ci sono anche i fornelli e i recipienti per la conserva dei tartufi "sotto burro".
8	**Sala del Trogolo:** Questo antro, collegato allo stallo personale di Verrettone, viene usato per le mangiate comuni da parte dei cinghiali, che come luogo per i concili di stato, come quello che si tiene proprio mentre le canaglie si avvicinano. Qui si trovano, per buona parte del pomeriggio, Verrettone in persona (CN con le statistiche dello **gnoll signore del branco**), il Nero (CN umano **cinghiale mannaro**), Cotenna e Zampone (CM selvatici **bandito**), a discutere proprio sull'arrivo degli "Sterminatori" in zona.
9	**Stallo di Verrettone:** Anche qui si trova un paglericcio ben realizzato e persino qualche mobile. In un fresco ripostiglio si trovano centinaia di bocce di vetro dove i tartufi sono conservati sotto burro. Ciascuna boccia pesa circa 2 kg, è molto fragile e ha un valore di mercato di 5 mo. Lo stallo ha anche un'uscita molto discreta verso l'esterno.

Il buono, il brutto e la marionetta

Lavoretto ambientato in Torrigiana per Canaglie matricolate (3° livello), di Mala Spina.

Introduzione per le Canaglie

La vita per quei rubagalline delle canaglie si è fatta magra, specie da quando i birri del castellano di Tristoia hanno deciso di fare terra bruciata intorno alla banda. Manesco (o chi per lui) è sparito da un pezzo e non è rimasto altro che ciondolare senza arte né parte o gareggiare a chi lancia i sassi più lontano. Proprio quando sembra siano rimasti da mangiare solo quelli, il capobanda torna al Covo e annuncia tronfio:

> "Ho un lavoretto per voi! Filerà tutto alla grande!"

Le canaglie non possono che acconsentire, e il capo risolve gli ultimi legittimi dubbi a suon di pedate nel sedere e manrovesci, finché non montano tutti sui quadrupedi sfiancati della banda e si mettono in viaggio.

Quando nugoli di zanzare calano su di loro e il puzzo di marciume inizia a farsi soffocante, tutti potrebbero cominciare a sospettare che sotto ci sia davvero una fregatura. Una di quelle grosse.

A quel punto il capobanda si degna di dare qualche spiegazione.

> "A voi che siete i più validi e fidati... sì, proprio a voi, brutti idioti, assegnerò un lavoretto facile facile, ma soprattutto onesto."

Nel pronunciare l'inusuale parola onesto, il capobanda viene preso da un accesso di tosse, scatarra in terra e poi continua con gli occhi fuori dalle orbite.

> "Farete da galoppini per il Sublime Dottor Azimut, mio grande amico, che deve recuperare della merce già pagata in quel della Maremma Impestata. A tale scopo, ci stiamo recando all'Incrocio dell'Omomorto, dove incontreremo il Sublime. Lì vi verranno date tutte le indicazioni necessarie. Ci sono solo due cose a cui fare attenzione: riportare indietro la merce intatta e farlo entro un giorno e mezzo, così da ricevere in cambio sonanti quattrini. Semplice, no?"

Retroscena per il Condottiero

Se c'è un luogo temuto e spaventoso in Torrigiana è la Maremma Impestata. Se c'è un luogo all'interno della Maremma che fa paura persino ai pochi abitanti della Maremma, è il Padule dell'Augellina.

Indovinate un po'? Le canaglie devono andare proprio laggiù.

Il Dottor Azimut è un ciarlatano che gira il Regno per servire e imbrogliare le corti più danarose con i suoi finti miracoli ed elisir farlocchi. È un imbroglione di prima categoria ma questa volta, non ci crediamo neanche noi mentre lo scriviamo, pare aver trovato la formula per creare un elisir che funzioni sul serio.

Azimut è giunto in quel di Torrigiana in cerca di un ingrediente molto speciale: il favoloso Foionco Albino, una bestia leggendaria il cui piumaggio serve per produrre un elisir in grado di donare una bellezza ultraterrena, commissionata dal Castellano di Malterra. Il problema è che l'ultimo Foionco Albino di cui si ha contezza è di proprietà della strega Veriana, una malefica befana che vive da sempre nel Padule dell'Augellina. Il Dottor Azimut ha già concluso l'affare con la strega in questione, che è stata pagata alcune settimane fa, ma quell'infame è sparita e non ha più consegnato la mitica bestiaccia.

Visto che nessun altro accetta l'incarico, il dottore ha quindi deciso di chiamare in aiuto un suo vecchio amico, il capobanda della Cricca. Ha voluto ingaggiare la sua schiera di miserabili per il delicato recupero, con le buone o con le cattive, che poi sono le preferite della Cricca.

La strega regge l'anima con i denti, il Foionco non è un particolare problema e in più sembra che sia addomesticato. Pare un lavoretto tranquillo, cosa potrà mai andare storto?

Scena 1 – Il buon dottore

Le canaglie iniziano il loro onesto lavoro all'alba. Il Sublime Dottor Azimut dà le indicazioni per raggiungere la casa della strega Veriana.

Scena 2 – Alla ricerca dell'Augello Padulo

Dopo aver superato le insidie del Padule, le canaglie trovano finalmente la casa dell'orribile Befana…

Scena 3 – Ammazza la vecchia col gin

… ma scoprono subito che Veriana è morta da poco. C'è qualcuno nascosto nella casa: Cannella, una marionetta poco di buono che ha già sottratto il Foionco, dopo aver fatto fuori la strega.

Scena 4 – Una marionetta, due lumache e un pollo

Tramite le soffiate della marionetta o seguendone le tracce, le canaglie arrivano a un covo di briganti, di cui fa parte la stessa Cannella, e devono ingegnarsi per recuperare quel vecchio gallinaccio del Foionco.

Conclusione

Siamo alla resa dei conti, in cui il capobanda e il dottor Azimut aspettano a braccia aperte le canaglie… a patto che riescano a tornare in tempo!

Scena 1 – Il buon dottore

In quel della Maremma Impestata, all'incrocio dell'Omomorto, quattro strade s'incontrano. Tre di esse conducono in luoghi ameni, mentre l'ultima prosegue verso le famigerate paludi torrigiane. Le canaglie sono sfortunate, proprio quest'ultima è la loro destinazione. Dai cipressi palustri più imponenti penzolano corde annodate a cappio, già pronte per l'uso.

Sulla strada battuta che porta al Padule dell'Augellina, è accampato un vistoso carrozzone da viaggio di colore rosso acceso, trainato da una coppia di muli muniti di pennacchi dorati. Una scritta con la vernice azzurra vergata sul fianco della vettura proclama:

> "Dottor Azimut, cerusico sopraffino
> ed erudito in scienze divinatorie"

Appena la Cricca si avvicina, la tenda del carro viene gettata di lato ed esce un uomo con un enorme mantello color porpora che usa per nascondersi. Con un gesto teatrale, allarga d'un colpo le braccia e si rivela.

> "Noi siamo il Sublime Dottor Azimut, Primo Taumaturgo dell'Ordine degli Eruditi e Sommo Cerusico Imperiale. Noi vi diamo il benvenuto, figli diletti!"

Dopo che il capobanda e il Dottore si sono salutati come due complici di lunga data, quest'ultimo si ricompone e riprende il suo solenne modo di fare.

Azimut ordina alla Cricca di inoltrarsi nel Padule e di percorrere il canale navigabile senza deviare, così troveranno la casa della vecchia Befana. Pone però due gravi condizioni: l'uccellaccio albino deve essere tratto vivo e vegeto, e le canaglie avranno solo un giorno e mezzo per compiere l'opera. Dovranno tornare con il Foionco al carro del Dottore entro l'indomani al tramonto, perché allora giungeranno all'incrocio gli uomini del Castellano di Malterra a ritirare il miracoloso elisir e a consegnare l'oro. Se l'elisir non sarà pronto… non ci saranno fiorini per nessuno.

Il Dottor Azimut

Il Dottor Azimut è un pingue uomo di mezza età che indossa una tunica porpora su cui sono ricamati con filo giallo una gran quantità di simboli arcani privi di senso, comprese le insegne di alcune famose osterie che le canaglie potrebbero riconoscere. Ha un pesante trucco sugli occhi e in testa una cuffia ornata di piume lunghissime e colorate. Si riferisce a se stesso in prima persona plurale e si rivolge a chiunque con "figli diletti", questo può essere fonte di fraintendimenti. Millanta in continuazione presunti miracoli.

> "Quando abbiamo guarito dalla peste il Granduca di Riparotta con una singola alzata di sopracciglia..."
> "Quella volta che facemmo ricrescere la mano monca al capitano Guicciardone Pelacani con un impacco di lucertole marinate..."

In gioventù era un gaglioffo di prima categoria, compare del capobanda della Cricca, ma da anni ha deciso di lasciare la vita da canaglia per dedicarsi ai miracoli, che poi è uguale. È chiaramente un truffatore, ma è un truffatore talmente bravo, da essersi intimamente convinto di poter davvero compiere miracoli e creare elisir curativi.

Scena 2 – Alla ricerca dell'Augello Padulo

Il Padule dell'Augellina non è terreno adatto a cavalli e ciuchi. Il Sublime Dottor Azimut ha dimenticato di spiegare che bisogna procedere a piedi, immersi del fango e nelle acque stagnanti.

Le canaglie stanno per rimboccarsi i calzoni e prepararsi alle sanguisughe mannare, quando notano una chiatta poco distante. È poco più di una zattera e si può manovrare con due lunghe pertiche, ma almeno non bisogna percorrere le acque marce.

La palude è disseminata da piante e tronchi caduti, isole di rami e detriti, che limitano il movimento della chiatta. Accumuli di sterpaglie e fitti canneti dalle foglie affilate come rasoi rendono il Padule una specie di labirinto, e i cipressi coperti di muschi filacciosi contribuiscono a rendere spettrale questo luogo, che è anche frequentato da cinghiali selvatici.

La chiatta è una barca piatta adatta alla navigazione negli acquitrini ma è male in arnese e le canaglie corrono il rischio di affondare, se non stanno accorti.

Dottor Azimut

Gorghi improvvisi o l'attacco del serpegatto possono danneggiare l'imbarcazione e banchi di sabbie mobili possono inghiottire le pertiche.

Serpegatto

Questo mostro del Padule è abituato a strisciare sotto il pelo dell'acqua lercia e da lì acchiappare le vittime per trascinarle giù nel fondo melmoso. Un altro dei suoi attacchi preferiti è afferrare remi o pertiche dalle barche per poi bastonare i viandanti rimanendo a pochi centimetri sott'acqua. Questo più che altro per spregio…

Madre dei cinghiali

È una cinghialessa enorme (**cinghiale gigante**), vecchissima e cieca, attorniata da un branco di 4 **cinghiali** comuni. Con la cinghialessa si può ragionare e può essere rabbonita se le viene offerto cibo, o se le si racconta delle passate imprese (se positive) a Suinotopia. La si trova sulle porzioni di terra emersa, attirata e infastidita dal rumore.

Scena 3 – Ammazza la vecchia col gin

Dopo questo breve e insidioso tratto di viaggio, oltre un gruppo di alti cipressi marciti e in procinto di crollare, si avvista una stamberga che si regge su quattro alte travi conficcate nell'acqua. Il tetto è ricoperto di muschio e il legno delle pareti è bianco per la muffa che ci è nata sopra, ormai divenuta portante.

Una barchetta è legata con una corda alla trave da cui sale una scala a pioli. Tutto è silenzioso, solo il lontano richiamo del cuculo risuona nel Padule.

Quando le canaglie salgono sulla palafitta, fanno una macabra scoperta: il cadavere della strega Veriana giace su una sedia a dondolo che ancora si muove col vento. Se qualcuno supera una prova di Saggezza (Medicina) con CD 13, può intuire che sia morta da nemmeno un giorno. Si avverte anche un fortissimo odore di bevanda distillata dalle note pungenti. Tutto intorno al cadavere sono sparsi fiaschi vuoti, solo un paio sono rimasti intatti. Se qualcuno li assaggia, si scoprono essere

micidiali cordiali al ginepro, in grado di stendere un bue con un solo goccetto. Non sono avvelenati ma solo molto alcolici, tanto da essere facilmente infiammabili. Per il resto, non c'è traccia del mitico Foionco Albino. Da una perquisizione più attenta della palafitta, ci si accorge facilmente di qualcosa che si muove in un angolo in cui sono stati abbandonati vestiti vecchi. C'è qualcuno nascosto: una marionetta che prova a fuggire con un sacco carico di refurtiva.

Se le canaglie riescono ad acchiapparla, faranno la conoscenza con Cannella (CM marionetta **spia**). Purtroppo però, la sacca che teneva in mano è piena di ciarpame di poco conto, e del Foionco non c'è traccia. L'ambita preda è stata infatti già portata via dal compare di Cannella, Secco.

Se le canaglie si fanno sfuggire la marionetta, quest'ultima si allontana nel Padule lasciando chiare tracce.

Cannella

È una marionetta dalle fattezze femminili, alta non più di un barile. Ha lunghi capelli di stoppa rossa e in faccia i resti della vernice di un trucco da damina. È senza scrupoli ma estremamente credulona. Combatte con un lungo coltellaccio e mira a gambe e parti basse. Può essere raggirata con qualche fandonia di quelle fatte bene. Più è assurda la fandonia e più è probabile che ci caschi, ma aumenta anche la probabilità che poi si renda conto di essere stata gabbata. Il tradimento è sempre dietro l'angolo!

Cosa può spifferare Cannella:

È stata lei a procurarsi il cordiale al ginepro per far ubriacare la strega e il Foionco. Non credeva però che la vecchia megera sarebbe schiattata.
Il suo capo, Ghino di Fosco, l'aveva incaricata di proporsi come serva della megera per rubare il Foionco, perché Veriana aveva in simpatia le marionette.
Se le canaglie riescono a ingannare Cannella, lei stessa può portarli al covo di Ghino di Fosco e dare qualche indicazione utile.
Se ben motivata o intortata dalle fandonie delle canaglie, rivela che Ghino sa dell'elisir di bellezza a base di Foionco e con quello vuole ingraziarsi l'altera Arganta, una brigantessa della sua banda. Può suggerire di travestirsi come il Sublime Dottor Azimut per entrare con l'inganno nel covo dei briganti.

Scena 4 – Una marionetta, due lumache e un pollo

Oltre una barriera di canneti dalle foglie affilate si estende un cupo acquitrino particolarmente fetido, in cui ribollono grossi sfoghi di aria che puzzano di uova marce.

Da quelle acque melmose sorgono alcune alte palafitte male in arnese, unite da un sistema di ponteggi sospesi. Una larga chiatta fissata alle travi tiene all'asciutto dodici tra cavalli e ciuchi, mentre sulle strutture si aggirano dei brutti ceffi: sono Butterati, i celebri banditi della Maremma.

Il Covo dei Butterati del Padule

Le palafitte sono state abbandonate dai pescatori a causa del fetore e della presenza di due enormi Marroche che stazionano sul fondo dell'acquitrino, che tuttavia i banditi tengono buone gettando loro avanzi e immondizia. La banda è quella di Ghino di Fosco, uno dei Butterati più infami della Maremma Impestata. Il bruttissimo ed espertissimo capobanda è innamorato del suo braccio destro: la bella Arganta, una donna di spade al suo servizio. Il piano di Ghino è di diventare bellissimo grazie al Foionco, così da far innamorare Arganta, ed è per questo motivo che ha mandato Cannella e il Secco a fare il lavoretto.

Il vecchio insediamento dei pescatori è composto da una grossa chiatta dove vengono tenuti gli animali, una stamberga poggiata su uno sperone roccioso all'asciutto, e altre cinque palafitte. Queste ultime poggiano su quattro o più travi, coperte di scivolosa borraccina e quindi difficili da scalare.

C'è una via di fuga vicino alla chiatta, una sottile striscia di terra sassosa quasi invisibile, che porta fuori dal Padule e da cui si può raggiungere l'incrocio dell'Omomorto.

Cannella non nominerà le Marroche e, se cova propositi di vendetta verso le canaglie, userà questi mostri per liberarsi di loro.

La Cricca di Ghino di Fosco

Durante la notte ci sono almeno tre Butterati a fare la ronda tra i pontili e la chiatta dei cavalli.

Membri dei Butterati
Ghino di Fosco (NM umano **capo dei banditi**): Uomo di stazza normale ma pelosissimo e di bruttezza unica. Nasconde un segreto: è innamorato di Arganta e vuole il Foionco Albino per diventare bellissimo. Sa che è possibile creare un elisir dal suo piumaggio e ha incaricato Budello dandogli qualche penna della bestia.
Arganta (LM umana **duellante**): Braccio destro di Ghino, è una donna abile con spada e coltello, dai modi altolocati. Ambisce al posto di Ghino così da diventare la prossima capobanda.
Budello (NM umano **malvivente**): Alto quasi sette piedi, e largo altrettanto, la barba folta e un grembiule laido. È armato di mannaia. È il cuoco della banda e lo si trova sempre nella cucina. Incorruttibile e suscettibile sulla sua gastronomia. In questo momento è furioso, perché non riesce a capire come preparare l'elisir di bellezza.
Secco (CN umano **bandito**): Compare usuale di Cannella, è l'aiutante di Budello. Magro e alto, con un gran naso aquilino. È sensibile alle lusinghe di una bella ragazza.
Bonifacio il Monco (LM umano **duellante**): Lo chiamano così solo perché fa tutto con la sinistra così da non stancare la destra che serve per la spada. Capelli unti e occhi piccoli, è il miglior spadaccino della banda.
Apollonia (CN umana **spia**): Prosperosa donna di taverna, litigiosa e attaccabrighe. Abile ladra e borsaiola.
Cinghio (CB morgante **bandito**): Morgante muto e imbranato. Troppo buono per far parte della banda, cercherà sempre di non uccidere nessuno menando ceffoni e pugni.
Nibbio (NM selvatico **tagliagole**): Tagliagole di prima categoria, chiamato così perché miope come una talpa.
Fedora (N umana **malvivente** con Destrezza 16): Balestriera senza un occhio ma dalla mira precisa.
Liborio e **Zeffiro** (NM umani **malvivente**): Tagliagole, quest'ultimo con problemi di aerofagia.

1
2
3
3
4
5
6

	Aree
1	**Cucina:** È una baracca costruita su una delle poche rocce affioranti. Ha un camino per cucinare e dei tavolacci dove lavora Budello, il gigantesco cuoco della Cricca di Ghino. Si accede alle palafitte più alte passando da qui.
2	**Magazzino delle reti:** Le vecchie reti da pesca di questo magazzino sono rotolate giù nel pantano e in parte sono rimaste incastrate alle assi del pavimento, quindi possono essere usate per salire.
3	**Due palafitte usate come dormitorio:** Se è notte qui si troveranno da due a tre canaglie addormentate. Altrimenti ci sono solo armi rugginose e stracci.
4	**Palafitta di Arganta:** È dove riposa Arganta, il braccio destro di Ghino. Il suo giaciglio è fatto di sacchi pieni di paglia asciutta e coperte raffinate; inoltre, è presente una sacca con vestiti eleganti.
5	**Nassa:** Sotto la palafitta di Arganta si trova un'enorme nassa, una specie di gabbia dove sono tenuti i prigionieri o un brigante da punire. Se Cannella non è stata catturata dalle canaglie, allora si trova a mollo lì sotto, altrimenti la nassa è occupata da Secco, il compare di Cannella. Sono colpevoli di aver quasi fatto tirare le cuoia al Foionco dallo spavento. Per sopravvivere alle Marroche, chiunque si trovi nella nassa deve stare fermo e in silenzio.
6	**Palafitta di Ghino:** È la più grande del gruppo; oltre al forziere con il resto del malloppo accumulato da Ghino, qui si trova anche una gabbia con dentro il Foionco inviperito.
	Il malloppo consiste in gemme e oggetti d'arte del valore complessivo di 250 mo, *fionda +1 lunatica, guanti del butterato (guanti del potere orchesco), scopa volante.*

Il Foionco Albino è una specie di gallinaccio spennacchiato con tre zampe e un pessimo carattere. Quello che le canaglie non sanno è che è così vecchio (più che albino è proprio canuto) che uno spavento improvviso lo può far svenire o peggio schiattare, mettendo a repentaglio la missione. Cercherà di beccare e succhiare il sangue a chiunque si avvicini troppo. Può essere addomesticato con il cordiale al ginepro di cui va ghiotto.

Conclusione

Le canaglie puzzano ormai di erbe marcite dalla punta dei piedi fino ai capelli, ma forse questo è un miglioramento. Quando arrivano all'incrocio dell'Omomorto, trovano ancora il vistoso carro del Sublime Dottor Azimut, e soprattutto il loro capobanda completamente ubriaco.

Se le canaglie sono riuscite a recuperare il Foionco Albino vivo e vegeto in un giorno e mezzo, allora non rimane che aspettare il tramonto e, quando arriveranno i messi del castellano e l'affare concluso, il buon Dottor Azimut mollerà la ricompensa promessa.

In caso negativo, si beccheranno del "pezzenti", tali e quali sono, e non rimarrà altro da fare se non tornarsene al Covo, becchi e bastonati. A meno di non aver sgraffignato il malloppo di Ghino…

A questo punto delle loro malfamate imprese, le canaglie dovrebbero essere arrivate al 3° livello. Ancora una volta il Condottiero dovrebbe assicurarsi che i giocatori abbiano il pieno controllo delle loro Malefatte, della loro Taglia e della loro Nomea, e che usino tra un lavoretto e l'altro le opzioni di Imbosco, quelle per migliorare il loro Covo e quelle per i Bagordi, come preferiscono.

Se non sono state ancora giocate, questo è il momento perfetto per inserire nella campagna le tre avventure gratuite pubblicate finora: Il Tesoro del Bigatto, Grosso guaio a Borgoratto e Per un pugno di luppoli, qualche avventura presa dal *Macaronicon* e perfino le Novelle Balorde pubblicate sui vari numeri della *Gazzetta del Menagramo*.

Questo è anche il momento in cui, qualora volessero, le canaglie possono provare a liberarsi di Manesco e cercare un'altra banda, o iniziare a muoversi liberamente per il Regno.

Se per esempio provate a giocare *Grosso guaio a Borgoratto*, lo stesso finale dell'avventura prevede un possibile colpo di scena ai danni di Manesco delle Sganasse, così come Per un pugno di luppoli offre la possibilità di entrare nella banda di Capitan Baffanera, "la Balorderia".

Un altro possibile capobanda potrebbe essere il Sublime Dottor Azimut, che sembra fesso ma possiede tutta una serie di agganci in mezzo Regno e può subaffittare il proprio carrozzone come Covo. In questo caso, considera come già attive le seguenti Opzioni di Covo: Distilleria Livello 2.

In tutti i casi, i prossimi due lavoretti prevedono un approccio più aperto e sono ambientati rispettivamente in Volturnia e Penumbria. Come le canaglie ci siano arrivate, spetta ormai al gruppo deciderlo.

Vedi Acquaviva e poi muori!

Lavoretto ambientato nel Ducato di Acquaviva (Volturnia) per Canaglie matricolate o incallite (3° - 4° livello), di Giovanni De Feo.

Si diceva che ogni mese, alla mezzanotte del primo giorno di luna piena, i morti si radunassero a convegno in un luogo diverso del Regno per spartirsi le memorie di ciò che un tempo erano stati. Naturalmente nessuno era stato mai tanto pazzo da recarvisi per accertare quelle voci, e se anche l'avesse fatto, non era tornato per raccontarlo.

Introduzione per le Canaglie

A seguito della morte della Stria delle Serpi (una befana del luogo), il Duca Arpáxio de Seveedra, signore di Acquaviva, assolda la banda per un compito pericoloso e delicato: recarsi a Porta Pertusa e farsi dire dalla Malalingua della Stria dove ha seppellito il suo immenso tesoro.

Alla parola "immenso tesoro" (che poi sarebbero due parole), il capobanda ha immediatamente inviato i suoi adorati scagnozzi ad "aiutare" il povero Duca, dotandoli di sacchi molto capienti e robusti per stivare la loro giusta parte di ricompensa.

Ha però taciuto sul detto che si usa in Volturnia per quelli che finiscono nel lugubre e folle Ducato: "Vedi Acquaviva e poi muori!", lo stesso motivo per cui Arpaxio non ha trovato nessuno in tutta la Volturnia disposto a dargli una mano.

Retroscena per il Condottiero

Naturalmente, non esiste alcun tesoro.

Neanche a dirlo.

Arpaxio in realtà vuole sapere quale dei tre figli che la Stria Cozzolina ha avuto siano suoi, dati i numerosi trascorsi con lei. Non avendo altri discendenti ed essendo ammalato, Arpaxio vorrebbe infatti capire se uno dei tre bastardi della strega è davvero figlio suo – come lei ha sempre affermato – e se questi sia degno di diventare suo erede. Da Cozzolina, in vita, Arpaxio non ha mai saputo la verità, e lei glieli ha presentati tutti e tre come figli suoi. Nel dubbio, nel corso degli anni Arpaxio ha aiutato tutti e tre i figli della stria per quanto gli fosse possibile, facendo di loro, rispettivamente:

- Sarino de' Gimmone, il Balisto della regione (il capo delle guardie del Duca).
- Un soldato di ventura divenuto brigante, il celebre Losco.
- Bassotto l'Erborista, un giovane e devoto monaco, alloggiato nel Castello.

Poiché le Malelingue di Porta Pertusa possono dire solo la verità, Arpaxio confida che la stria (morta) sarà costretta una buona volta a rivelare chi sia davvero l'erede del ducato. I segreti non sono ancora finiti. La Stria delle Serpi non è una comune strega ma una Befana, e Porta Pertusa è una delle "Porte sul Retro" dell'Inferno che si aprono qua e là per il Regno. In particolare, è una spaccatura nella roccia che si schiude ogni mese in un punto diverso del Ducato alla mezzanotte del primo giorno di luna piena. Tutti gli abitanti del Ducato sanno della cosa, e tutti, tranne folli e stregoni, se ne tengono ben lontani.

Scena 1 – Castel del Gatto

Si comincia subito alla corte del Duca Arpaxio e si fa conoscenza con Bassotto.

Scena 2 – Fosso dei Serpi

La prima tappa della missione conduce le canaglie tra paludi e streghe, sulle tracce del luogo dove si tiene il Parlamento dei Corvi.

Scena 3 – Tra il losco e il bosco

Una scena accessoria, che permette di incontrare gli altri due figli di Arpaxio e capire da che parte stare.

Scena 4 – La Forca di Pietra e il Parlamento dei Corvi

A confronto con uno strano sovrano: il Re dei Corvi!

Scena 5 – Porta Pertusa

Si entra nel vivo del lavoretto, con una discesa nel Limbo.

Scena 6 – Cozzolina

Finalmente di fronte alla stria, e alla fine di tutti gli affanni della Cricca. In un modo o nell'altro.

Conclusione

Tutto è compiuto eppure tutto è andato perduto. Qualcuno caccerà mai i soldi per la Cricca?

Scena 1 – Castel del Gatto

Il Duca Arpaxio attende le canaglie inviate a Castel del Gatto, costruito secoli addietro con la forma di un enorme felino in agguato. Tutti i Duchi di Acquaviva hanno una mania che domina la loro vita, frutto di un'antica maledizione. Arpaxio è ossessionato dai formaggi: la sala del ricevimento è piena di caci, provole e pecorini, alcuni dei quali potrebbero essere anche magici. Unico problema: puzzano da morire. Nessuno al castello osa ovviamente far notare la cosa.

Senza scendere troppo nei dettagli, Arpaxio chiede alla Cricca di accompagnare e scortare Bassotto l'Erborista (NB umano **accolito**), un giovane monaco pieno di manie di persecuzione, che ha con sé alcune pozioni di cura e una grande conoscenza della medicina e delle erbe. Il compito di Bassotto è quello di custodire fino a Porta Pertusa, e lì aprire e recitare un "Incarto" (una magica pergamena altrettanto magicamente sigillata) che dovrebbe costringere la Malalingua della Stria a rivelare dove si trova il suo immenso tesoro.

La verità è che, alle spalle anche di Bassotto, l'Incarto non chiede affatto del tesoro ma chi siano i figli del Duca. Nel frattempo Bassotto indirizza le canaglie al Fosso dei Serpi, un orrido e infido acquitrino, per trovare la discepola di Cozzolina, che sa dove apparirà la prossima volta Porta Pertusa.

Scena 2 – Fosso dei Serpi

> "Come faccio a essere così giovane? Perché ho dato nome a tutti i miei anni e li ho nelle serpi del mio mantello! Guarda!" La bocca della fattucchiera diede un sibilo e dalle pieghe del Manto di Serpi strisciarono via venti bisce che si attorcigliarono alle gambe di un tavolo.

Per cercare Porta Pertusa bisogna prima trovare il Parlamento dei Corvi, che si tiene una volta ogni luna nuova, a mezzanotte. Il luogo dove si terrà il prossimo può essere svelato solo da una Stria del Fosso dei Serpi, cioè dalla discepola di Cozzolina.

Costei si chiama Gerapida, e si mostra come una ragazza cieca di undici anni. Dovrebbe apparire alle canaglie mentre queste si accampano nel Fosso dei Serpi, come una sporchissima mendicante. La bimba si offre di accompagnarli dalla terribile Gerapida, divertendosi invece a farli sprofondare in pozze, sabbie mobili e tranelli naturali, e a ridere di loro. Quando ne ha abbastanza si rivela. Gerapida è in realtà una strega che ha appreso i segreti da Cozzolina e ora è infusa dei poteri della befana sua maestra. È dotata inoltre di un potente amuleto, il Manto di Serpi.

Gerapida può rivelare alcune informazioni su Cozzolina. Questo è ciò che sa:

- Non c'è nessun tesoro, almeno non in oro.
- Cozzolina così si chiamava, ché coi potenti cozzolava (fornicava).
- Io di certo non vi mento, alla Forca è il Parlamento! (tutti gli abitanti del luogo sanno dove si trova la Forca di Pietra).
- Senza il fiuto, i Malacarne vivi non possono trovarne.

A parte i suoi poteri e i suoi inganni iniziali, Gerapida non nutre cattive intenzioni. Quando appare nella sua forma comune, da trentenne, si potrebbe innamorare di una delle canaglie e offrirgli/le una notte d'amore; o altrimenti bastano anche dei dolci o delle belle storie. Se Gerapida si innamora e viene trattata bene, potrebbe prestare il suo Manto all'amante.

Il Manto di Serpi appare come una tunica coperta di fango e sterpi, colma di serpenti annidati, ma è in realtà un potente oggetto magico.

Manto di Serpi

Oggetto meraviglioso, leggendario
(richiede sintonia con una befana)

Il personaggio che indossa questo mantello riceve i benefici seguenti:

- Resistenza ai danni da veleno.
- Vista Cieca 6 metri.
- Bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza.
- Può usare un'azione bonus per pronunciare la parola d'ordine e richiamare i serpenti velenosi annidati nel mantello per 1 minuto. Usando un'altra azione bonus per pronunciare di nuovo la parola d'ordine, i serpenti tornano nascosti nel mantello. Il personaggio può effettuare un attacco in mischia tramite i serpenti, che ha una portata di 1,5 metri. Il personaggio applica il suo bonus di competenza al tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 3d6 danni perforanti e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 5d6 danni da veleno. Se i serpenti non sono nascosti nel mantello, possono essere attaccati: hanno Classe Armatura 15 e 30 punti ferita. Se i serpenti scendono a 0 punti ferita, vengono uccisi e il mantello non concede più alcun beneficio per 1 settimana, al termine della quale i serpenti si rigenerano.

Nessuno che non sia una befana può indossarlo senza essere morso dai serpenti, ma una befana in sintonia con l'oggetto può prestarlo a un'altra creatura, che poi deve restituirlo entro un numero di giorni stabilito dalla proprietaria.

Nota: *Per il proseguimento di questa avventura, chi ha il Manto è invisibile ai Malacarne.*

> "Ben presto la stria divenne una foresta intera di rettili, bocche acuminate di veleno che soffiavano e si contorcevano nell'ombra"
>
> - Dal diario di Agifraste il Manducante, peregrino -

Scena 3 – Tra il losco e il bosco

Questa Scena è accessoria o alternativa alla Scena 2. Se il Condottiero vuole evitare l'incontro con Gerapida o questo si risolve malamente, saranno il Losco (CN umano **capo dei banditi**) oppure il Balisto (LN umano **capobirro**) a rivelare il luogo dove si terrà il Parlamento dei Corvi.

Tutto dipende da che parti prenderanno le canaglie. Durante il viaggio infatti, si imbattono nel Balisto con una dozzina di **birri** che stanno dando la caccia al celebre brigante Losco e/o a quest'ultimo, a capo di una dozzina di suoi scagnozzi che si nascondono dalle guardie.

Losco e Balisto si fronteggiano da anni nei boschi del Ducato, e a volte si mettono anche d'accordo sullo spartirsi le refurtive o le tasse, ma è vero che se si trovassero alle strette o in estremo vantaggio, ciascuno dei due ne approfitterebbe per dare una bella batosta alla fazione avversaria. Ma senza esagerare, altrimenti il Duca o il popolo angariato insorgerebbe… una bella rissa potrebbe essere il modo giusto per risolvere un po' di tensione accumulata.

Dopo essere incappati nei **banditi** del Losco e/o nei **birri**, le canaglie potrebbero parteggiare per gli uni o gli altri, e aiutare in un'imboscata o in un rastrellamento. A quel punto, i loro "alleati del momento" potrebbero rivelare dove si terrà il Parlamento dei Corvi.

Canaglie attente potrebbero inoltre accorgersi che Bassotto e Sarino si assomigliano, mentre il Losco porta sempre in viso una maschera da bandito da operetta. Lui infatti è l'unico a sapere di essere figlio di Cozzolina e di essere il gemello di Sarino, ben sospettando chi possa essere loro padre. La somiglianza con i tratti di tutti gli altri protagonisti di questa assurda storia familiare sarebbe davvero imbarazzante, e da qui il motivo della maschera. Anzi, è proprio così che si è salvato in tanti anni: togliendosi la maschera al momento opportuno e spacciandosi per il Balisto.

Se tale farsa degli equivoci è stata messa in luce dalle canaglie già a questo punto, Losco e Sarino potrebbero decidere di unirsi alla Cricca fino a raggiungere Porta Pertusa, per conoscere direttamente il responso di Cozzolina.

Scena 4 – La Forca di Pietra e il Parlamento dei Corvi

Era in effetti una forca di impiccato quella che stava piantata in mezzo al quadrivio di strade, ma non una forca come le altre. In primo luogo non era di legno, bensì di pietra nera. E, più evidente ancora, era altissima, quasi come un campanile. Ancora oggi le comari di Acquaviva raccontavano di come la Forca fosse stata costruita dai Giganti, gente potente e antica, venuti al di là delle montagne...

Quando le canaglie arrivano alla Forca di Pietra ancora non ci sono uccelli in vista. Devono aspettare notte fonda perché arrivi il "Parlamento dei Corvi", ovvero un raduno di decine di migliaia di questi pennuti. Si tratta dell'effetto di un antico patto stretto dai corvi con le forze infere: per tutta la permanenza di Porta Pertusa in quel luogo, i corvi saranno i guardiani dei morti, non permettendo ai Malacarne di uscire per infestare il Ducato. L'arrivo dei corvi e del loro Re Corvo fa solo scena, ma se le canaglie li spaventano o li scacciano, ciò potrebbe avere un effetto deleterio sulla missione. Una volta che il Re Corvo ha fatto la sua "arringa" ai propri sudditi, ricordando loro il patto, appare Porta Pertusa: una fessura sul fianco della collina.

Per convincere Re Corvo ad aprire Porta Pertusa, occorre superare una prova di Carisma con CD 16, altrimenti il pennuto sovrano chiederà un qualche tributo tra i cimeli, gli oggetti magici e i preziosi posseduti dalla Cricca: soprattutto roba che sbrilluccica!

Scena 5 – Porta Pertusa

La Galleria in cui siete adesso è quella dei Sostantivi. Più in là c'è la Sala degli Avverbi, la Cripta degli Aggettivi, l'Alcova dei Verbi e persino la Celletta degli Improperi.

All'interno di Porta Pertusa si trovano atri tenebrosi, lugubri passaggi e vestiboli fumiganti. Questa sorta di Limbo è abitato da due tipologie speciali di non morti: le parti pensanti e parlanti, ovvero le Malelingue (**spettri**), e le parti istintive e materiche, ovvero i Malacarne (**zombi** privi di vista e udito ma con vista cieca 1,5 m).

Le Malelingue sono legate alle lingue corporee che avevano da vive, strappate ai relativi Malacarne e riposte in alcove, suddivise per tipologia di parlata. Esse non sono aggressive ma chiacchierano eternamente (in Volgare) con i loro compagni di dannazione. Le gallerie sono divise – per esempio – ne: la Galleria dei Sostantivi, la Sala degli Avverbi, la Cripta degli Aggettivi, l'Alcova dei Verbi e la Celletta degli Improperi.

Ci sono tre modi per trovare la Malalingua di Cozzolina:

- Orientarsi nel sistema di catacombe. Il Condottiero può renderla più semplice possibile o inventarsi una serie di enigmi legati ai nomi delle gallerie, o di trappole che rendono Porta Pertusa un luogo in continuo mutamento. Qui inoltre si trova un fiorellino blu che emette una leggera luce naturale. Questo fiorellino è una componente magica molto rara, il fanfanello, con proprietà simili al fanfaluco e che vale dieci volte il suo peso in oro. Insomma, questo potrebbe essere il vero tesoro del lavoretto. Bassotto conosce bene le sue proprietà, ma non si aspettava di trovarlo qui.
- Parlare con le Malelingue per farsi dire dove è Cozzolina. Le Malelingue non possono mentire, ma possono anche non rispondere o dire la verità mascherandola da favola o metafore. Solo se si pone la stessa domanda per tre volte di seguito esse sono costrette a rispondere. Il Condottiero può creare delle Malelingue che diano colore, alcune benevole, e altre maligne, ognuna che si rinvii la palla ("Cozzolina? Io non so dov'è… ma Orcio nella Cripta degli Aggettivi lo sa sicuro"). Il vero scopo di questi incontri è dare il tempo ai Malacarne di arrivare.

I Malacarne

I Malacarne in realtà non si muovono a caso ma in "branchi" legati ai vari peccati capitali. Quindi se si incontra il gruppo della Lussuria lo si può distrarre mostrando le natiche, quello degli Avidi tramite un sacco d'oro, quello dei Golosi tramite cibo e così via.

Come indicato, i Malacarne sono ciechi, muti e sordi ma posseggono tatto, olfatto e gusto, e possono seguire l'odore dei vivi. Alla peggio, Bassotto può convincere i personaggi a cospargersi di odori escrementizi, che in effetti attenuano la possibilità di essere individuati. L'unica cosa che rende davvero impossibile essere scoperti è cospargersi di terra del sepolcro, oppure indossare il Manto di Serpi. Per quanto riguarda magie o facoltà soprannaturali, vanno considerati non morti e si possono scacciare, ma solo per pochi minuti: Malacarne e Malelingue non possono essere distrutti mentre sono dentro Porta Pertusa.

- L'arrivo dei Malacarne. Una volta entrati nel Limbo aumenta la possibilità che arrivino i Malacarne. Queste sono cieche, mute e sorde (i loro sensi sono rimasti alla relativa Malalingua), hanno le fattezze che possedevano in vita e, nonostante facciano pochi danni, sono praticamente indistruttibili. Se il numero dovesse aumentare all'infinito, le canaglie potrebbero restarci secche, ma il Condottiero dovrebbe non tanto giocare con il pericolo dei singoli, quanto con la paura dell'orda, e sul fatto che a lungo termine l'unica strategia vincente è quella di svignarsela. Se tuttavia, le canaglie dovessero trovare il Malacarne di Cozzolina, esso potrebbe condurli alla propria Malalingua.

Scena 6 – Cozzolina

Una volta trovata l'Alcova dei Verbi è facile arrivare a Cozzolina che, essendo una befana, ha preso il ruolo di una sorta di sovrana di quell'angolo di Limbo.

Giunti davanti a lei, Bassotto estrae l'Incarto e legge le fatidiche domande… o lo farebbe, se non sbiancasse. Nelle domande non si parla di nessun tesoro. In effetti si tratta di questa sola domanda:

"Rispondimi il vero, maledetta stria, Il figlio del Duca dimmi chi sia!"

La Malalingua di Cozzolina è un osso duro, non solo perché la befana conserva ancora quasi tutti i suoi poteri, ma anche perché – sebbene sia costretta a dire la verità – può anche raccontare altre verità. Quello che farà è rivelare verità sgradevoli sulle canaglie e su eventuali comparse presenti (il Balisto, il Losco, Bassotto). Qualora dovessero essere presenti tutti e tre i suoi figli, Cozzolina potrebbe decidere di rivelarsi come loro madre per vedere come reagiscono. Dei tre, solo il Losco conosce la verità: se è lì presente, presserà la madre per sapere se davvero il Duca è loro padre.

In ogni caso, se la richiesta è ripetuta tre volte, Cozzolina non può fare altro che rispondere il vero.

Se le cose si fanno tese, la befana può richiamare un'orda di Malacarne e costringere tutti alla fuga: una volta fuori da Porta Pertusa, i corvi si avventeranno sui Malacarne all'inseguimento e le distruggeranno.

Conclusione

Se tutto è andato per il meglio, adesso tutti sanno chi è o chi sono i tre figli del Duca: Bassotto, i gemelli, tutti e tre o nessuno di loro. Se per caso si decide che l'erede o gli eredi siano coloro che viaggiano con la Cricca, di colpo al mattino questi iniziano a comportarsi in maniera strana, ciascuno per conto proprio: Bassotto parla con le piante; Losco si guarda allo specchio con la maschera indosso e si trova irresistibile; Sarino diventa ossessionato dai cavalli, che crede vogliano ucciderlo.

Nella notte il Duca è morto e la maledizione dei Seveedra ha colpito ancora…

E adesso chi pagherà? Chi salirà al trono di Castel del Gatto? E soprattutto, cosa vuol dire "Vedi Acquaviva e poi muori"?

*Tutti i brani riportati nell'avventura sono tratti da **Il Mangianomi** di Giovanni De Feo, Salani 2009.*

Attacco al Podere

Lavoretto ambientato in Penumbria per Canaglie Patentate (5° livello),
di Jack Sensolini e Luca Mazza.

Introduzione per le Canaglie

Il capobanda ha due notizie per le canaglie: una buona e una cattiva. Quella buona è che ha trovato loro un nuovo lavoretto. Quella cattiva è che il lavoretto è in Penumbria.

Ed è esattamente quel tipo di lavoretto che non si può rifiutare.

Bisogna perciò lucidare gli equipaggiamenti e partire immantinente per la Penumbria, al cui confine, lungo una via da contrabbandieri, attende la Grincia. Si tratta di una passatrice e contrabbandiera esperta, che farà loro oltrepassare la coltre tossica della Fumarea, e le guiderà in totale sicurezza fino a Crimini, la città Cupola. Qui, li aspetta impaziente il committente: il bravo criminese Lapidario dei Mali, un nobile decaduto col vizietto delle Profezie, con cui Manesco delle Sganasse ha un cospicuo debito di gioco.

Cosa c'entrano le canaglie con i debiti di gioco del loro capo? Beh, ovviamente loro sono inviati lì per saldarli, in cambio di una degna ricompensa che Manesco offrirà al loro ritorno.

Retroscena per il Condottiero

Il lavoretto di per sé non è complicato. A nord di Crimini, oltre il borgo di Malconvento, in un vecchio podere abbandonato pare che una banda di cani sciolti si sia messa in testa di allevare abomini per scopi sconosciuti, e commerciare sostanze illecite senza l'approvazione dei Malavita e della Cupola Criminese.

Il compito delle canaglie è trovare il podere, sgominare la banda e portare notizie dei loro traffici.

Anche Lapidario dei Mali, tutto sommato, è un capobanda onesto, e se le canaglie faranno quello che richiede loro, potranno tornare indietro sane e salve e il debito di Manesco sarà ripagato.

Ci sono però dei problemi. Se Lapidario è un criminale onesto, i suoi concorrenti non lo sono affatto. Il bravo ha ricevuto l'incarico di indagare sul podere e sulla banda di cani sciolti direttamente da un emissario dei Malavita, ordine diretto della Cupola. Ma per essere certi che il lavoro venga svolto, le cosche organizzate di Crimini hanno affibbiato il compito anche a un altro personaggio, molto meno raccomandabile: Renatino Reati, nientemeno che il nipote di Don Castigo Reati, membro di spicco della Cupola a capo di scippi e combattimenti clandestini.

Aggirati o regolati i conti con gli uomini di Renatino, le canaglie dovranno incamminarsi verso nord.

Lungo la strada si imbatteranno in contadini taglieggiati e villaggi saccheggiati da un manipolo di mercenari senza lavoro né controllo: i Randelli di Taglia, guidati dallo spietato Carnamen.

Per poter procedere nella missione, la Cricca dovrà prima eliminare i Randelli, poi attraversare l'insidiosa Foresta dei Nidi, infestata da aberrazioni e spettri.

Infine, le canaglie troveranno il sentiero che conduce al podere. Ad attenderli, i fratelli Bondurandi e i loro scagnozzi, che stanno allevando nientemeno che cuccioli di vilupera.

Scena 1 – Ghenghe di Crimini

Le canaglie conoscono Lapidario dei Mali, che le informa di come il lavoretto sia stato affidato anche a un'altra banda. Possono scegliere se occuparsi subito di costoro ed esplorare Crimini, oppure di partire il prima possibile verso il podere.

Scena 2 – L'odore delle armi

Sulla strada verso Malconvento, le canaglie si imbattono nelle prove dei saccheggi di Carnamen e dei suoi tagliagole, i Randelli di Taglia.

Scena 3 – L'assedio di Malconvento

Per ottenere l'aiuto degli abitanti di Malconvento ed evitare che vengono fatti a pezzi, le canaglie dovranno aiutare il villaggio a resistere agli assalti di Carnamen e dei suoi.

Scena 4 – Il sentiero dei nidi di corvoragno

Se non hanno aiutato Malconvento, le canaglie dovranno attraversare la Foresta dei Nidi da soli, rischiando la cotenna. Altrimenti, possono confidare in una guida, rischiando così la cotenna, ma meno.

Scena 5 – La collina degli stivali

A seconda di come sono andate le cose, le canaglie potrebbero dover affrontare i terribili spiriti della foresta.

Scena 6 – Le cascine hanno gli occhi

Usciti dalla foresta, la Cricca raggiunge il podere abbandonato dove avviene lo scontro finale con i Bondurandi e le aberrazioni che nascondono nelle gabbie. E in cantina.Altrimenti, possono confidare in una guida, rischiando così la cotenna, ma meno.

Conclusione

Tutto è compiuto eppure tutto è andato perduto. Qualcuno caccerà mai i soldi per la Cricca?

Scena 1 – Ghenghe di Crimini

Le canaglie vengono scortate dalla Grincia oltre la Fumarea e da lì in poi verso Crimini. Se il Condottiero lo desidera può inserire delle complicazioni nell'attraversamento del confine, come spiegato a pag. 104. Altrimenti, l'arrivo a Crimini avviene senza troppi problemi.

L'appuntamento è al Castragallo, una balera di tutto rispetto: mobilio da casa di piacere e avventori da penitenziario. Appena entrate, le canaglie assistono a un accoltellamento seguito da un "Don Vilmondo Malavita ha un messaggio per te…" che si conclude con un rantolo di risposta. Il messaggio è "Baciamo le Lame". La balera è affollata, eppure nessuno, a parte le canaglie, sembra fare caso alla cosa. La Grincia li esorta a voltarsi dall'altra parte e ad allungare il passo: "Il committente del vostro capobanda, tale Lapidario dei Mali, vi aspetta seduto in un angolo"; mustacchio impomatato, cappello a tesa larga da bravaccio arricchito e bottiglia di Infernet sul tavolo.

La Grincia fa le presentazioni e si dilegua, furtiva come un infarto.

Lapidario si scola un bicchiere di liquore e indica il morto:

"Benvenuti a Crimini, teste da cappio!"

Per prima cosa, se lo desiderano, le canaglie possono piazzare una profezia con Lapidario, che prova subito a proporgliene qualcuna ad alto margine – quindi ad alto rischio. Vedi Piazzare delle Profezie a pag. 86.

Terminata questa fase, il bravo più bravo di Crimini parla del lavoro per cui la Cricca è stata assoldata: indagare per conto della Cupola Criminese sui loschi traffici che avvengono in un fantomatico podere a nord di Malconvento, da cui sembra che arrivino delle partite di veleni e sostanze pericolose non autorizzate dalla Cupola.

Fin qui tutto bene ma, come da tradizione penumbra, sorge subito un problema: la Cricca non è l'unica a cui è stato affidato il lavoro. Le cosche hanno ben pensato di affidare lo stesso lavoretto anche a un altro figuro locale, molto meno raccomandabile e onesto di Lapidario: Renatino Reati, detto il Corto.

La banda del Corto (NM umano **esploratore** con Addestrare Animali +5), è composta da 3 sgherri (NM umani **birro**) e la guardia del corpo del Corto (LM morgante **dragone**).

Lapidario informa le canaglie che la banda del rivale può essere intercettata al Canile, la base operativa del clan Reati, bisca con arena sotterranea per combattimenti tra bestie. Omette però di dire che si tratta del nipote di un affiliato: nientemeno che Don Castigo Reati, membro di spicco della Cupola, a capo di scippi e combattimenti clandestini. Lapidario consiglia vivamente di sbrigare la pratica prima di partire. Ma aggiunge anche:

"Vostra la buccia, vostra la scelta."

Non c'è fretta per questo lavoretto. Se lo desiderano, le canaglie possono dedicarsi a Renatino o esplorare Crimini, cercando di non farsi troppo ammazzare nel frattempo. In questo caso, si possono usare la mappa e la descrizione della città presente nel *Macaronicon*.

Aggirati o regolati i conti con gli uomini di Renatino, quando le canaglie saranno pronte lasceranno Crimini e prenderanno la via Cappia, direzione Malconvento.

Scena 2 – L'odore delle armi

La Cricca lascia Crimini e si avvia verso nord con tutte le buone intenzioni di portare a casa la buccia. Ma di buone intenzioni, si sa, è lastricata la strada per la forca. La via Cappia, invece, è lastricata di ciottoli, predicatori, tagliagole e cadaveri di sprovveduti. Non necessariamente in quest'ordine.

Le indicazioni di Lapidario sono di tenere la via principale fino a Malconvento, luogo dove si perdono le ultime tracce dei traffici della banda del podere.

Anche in questo caso, non c'è fretta di arrivare: se le canaglie vogliono muoversi un po' nei dintorni e causare qualche danno a destra e a manca, il Condottiero può mettere loro di fronte ogni sorta di impicci, birri, banditi e tagliagole. Altrimenti, dopo qualche giornata di viaggio, le canaglie arrivano a una contrada punteggiata da paesini saccheggiati, granai in fiamme e cadaveri sul ciglio della strada.

Lapidario dei Mali

Raccolte un po' di dicerie, non sarà difficile scoprire i colpevoli: si tratta dei Randelli di Taglia, banda di mercenari senza lavoro né controllo guidati da una certa Carnamen.

Dopo aver transitato nei primi paesi messi a ferro e fuoco, si deve proseguire qualche altro giorno di marcia sulla Cappia per giungere finalmente a Malconvento, che non è stato ancora visitato dai Randelli.

L'atmosfera è tesa, si respira un'aria di taglieggiamento. I paesani attendono l'arrivo di Carnamen a giorni. Forse ore.

Le informazioni che aveva fornito Lapidario terminano proprio a Malconvento, quindi è il momento di domandare un po' in giro. Dopo un primo momento di diffidenza da parte degli abitanti, è possibile rintracciare un vinaio tozzo e dalla battuta facile, tale Crispino, il quale sostiene di conoscere l'ubicazione esatta di un podere imboscato a un giorno di cammino verso nord, oltre la Foresta dei Nidi. È stato di recente occupato da una banda di trafficanti, i fratelli Bondurandi, a cui consegna mensilmente un'abbondante fornitura del suo miglior San Mortese. Il vinaio indica la strada ma avverte che la foresta è infestata da ogni sorta di orrore.

Crispino conosce e usa un sentiero segreto, e offre la sua guida per le piste oscure della macchia. Ma chiede in cambio che la Cricca li aiuti contro Carnamen.

Aggirati o regolati i conti con gli uomini di Renatino, quando le canaglie saranno pronte lasceranno Crimini e prenderanno la via Cappia, direzione Malconvento.

Scena 3 – L'assedio di Malconvento

Se, come auspicabile, la Cricca sceglie di aiutare gli abitanti di Malconvento, avrà da 1 a 3 giorni (a seconda di quanto tempo si è perso per strada), per rinforzare le difese e addestrare un esercito raffazzonato di 20 **popolani**, dotati di armi scadenti, vanghe, forconi e bastoni.

I personaggi possono prepararsi allo scontro, guidando gli abitanti:

- Per ogni giorno che un personaggio spende ad addestrare i **popolani**, 5 di loro verranno considerati **guardie** durante l'attacco.
- Per ogni giorno che un personaggio spende ad aiutare gli abitanti a rinforzare le difese, 5 difensori potranno usufruire di mezza copertura durante l'attacco.
- Per ogni giorno che un personaggio spende ad aiutare gli abitanti a piazzare trappole, 2 **banditi** moriranno prima dell'inizio dell'attacco.

I Randelli di Taglia sono in 20 (14 **banditi** e 6 **dragoni**) più Carnamen (NM umana **cavaliere**) e non vengono per parlamentare, attaccando al grido di:

> "Giammai Carnamen cederà!
> Libera è nata e libera morrà!"

A questo punto, se la Cricca non ha affrontato la banda di Renatino Reati a Crimini, quest'ultimi si uniscono ai Randelli di Taglia nell'assalto a Malconvento.

I Randelli non sono però certo noti per disciplina, onore e fedeltà. Quando le cose si mettono al peggio, gli ultimi superstiti (compresa Carnamen, se può) provano a scappare verso la Foresta dei Nidi.

Se riusciranno a sgominare i mercenari, oltre a essere nominati cittadini onorari di Malconvento durante una celebrazione straordinaria a San Castrato, il patrono locale, il vinaio Crispino farà quanto detto e, tempo di rimettersi in forze, li condurrà attraverso la foresta.

Scena 4 – Il sentiero dei nidi di corvoragno

La Foresta dei Nidi è una macchia paludosa, malsana e acquitrinosa. Due fiumi scorrono all'interno della macchia e rendono paludosi larghi tratti di terreno. Sono l'Ardo, dalla acque bollenti, e il Buiò dalle correnti gelide. Il pantano e la boscaglia fitta rendono difficile muoversi e rallentano il passo, oltre a essere nascondiglio di molte bestie, principalmente corvoragni. Ci sono ragnatele e nidi praticamente ovunque, appesi ad alberi robusti, scavati nei tronchi o nascosti da felci, e hanno le dimensioni di bozzoli bianchi grossi quanto un morgante. Via via che ci si addentra nella selva, si sentono dei rumori: rantoli, passi, bisbigli che indirizzano in false piste.

Se non hanno la guida di Crispino, le canaglie devono superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 18 o finire in mezzo a uno **sciame di corvoragni**.

Altrimenti, il vinaio li guida per un'intera giornata, raccomandandosi di prestare molta attenzione, di non farsi distrarre dai sussurri della foresta e di seguire i suoi passi: a detta sua,

> "Il sentiero muta, sparisce e confonde."

Dopo qualche ora di cammino, si odono una serie di pianti e grida disperate: dalle voci sembrerebbe una povera fanciulla in difficoltà…

Se la Cricca segue il buon senso e ha la guida di Crispino, è possibile evitare questa nuova insidia, andando direttamente alla Scena 6. Altrimenti, al calar della notte le canaglie si ritrovano alla Scena 5.

Scena 5 – La collina degli stivali

Perse tra i sentieri della Foresta dei Nidi, o semplicemente curiose, le canaglie si ritrovano a sera inoltrata ai margini di una radura, dove è stato ammassato un cumulo di strani oggetti. Sono soprattutto stivali e calzature di cuoio o metallo, l'unica cosa che rimane di ossa sgranocchiate e vestiti ridotti in stracci, ninnoli luccicanti, elmi, scudi, armi arrugginite: un cumulo di cadaveri!

Alcune ossa sono lì da molto tempo, altre, con ancora la carne attaccata, sono decisamente più fresche. Se dei superstiti sono fuggiti da questa parte, sono da poco finiti vittima dell'insidia più grande della Foresta dei Nidi, una coppia di terrificanti **anguane**. Non appena le canaglie mettono piede nella radura e frugano nel cumulo, il primo mostro

si manifesta e attacca. Sembra essere sola e in difficoltà, ma al secondo round la compagna arriva alle spalle del gruppo e attacca di sorpresa.

Una volta sconfitti i due mostri, le canaglie sono pronte a proseguire.

Nel mucchio delle anguane è possibile trovare qualsiasi tipo di armi e armature scadenti, più una corazza di piastre e uno stocco che sembra avere delle proprietà speciali. Con una prova di Intelligenza (Storia) o chiedendo a un esperto, le canaglie potrebbero scoprire che si tratta nientedimeno della leggendaria ***Spada di Scippo***, il Re dei Ladri (vedi pag. 68).

Scena 6 – Le cascine hanno gli occhi

Usciti dalla foresta, il podere si trova a solo un paio d'ore di cammino. Basterà un rapido sopralluogo per capire che le canaglie sono arrivate nel posto giusto. I due fratelli Bondurandi, Tarchiato e Abbaino, con l'aiuto di tre cugini, sembra che stiano imbottigliando un liquido in piccole ampolle. Nel cortile del cascinale, cinque cuccioli di vilupera guaiscono prigionieri di altrettante gabbie. Per scoprire qualcosa in più sui traffici dei fratelli Bondurandi sarà necessaria una conversazione a quattrocchi.

Tarchiato è un **dragone**, Abbaino un **esploratore**. Gli altri 3 scagnozzi, i cugini, sono **banditi**. Sono tutti umani e NM.

Messi sotto torchio i due fratelli, Abbaino confesserà per primo: stanno allevando vilupere per distillare il loro veleno, che commerciano con qualsiasi criminale di Penumbria disposto a pagarlo abbastanza.

Ma manca ancora un pezzo per completare il mosaico: se c'è una cucciolata, ci deve essere anche una madre. Abbaino guarda terrorizzato verso la porta delle cantine della cascina.

Se le canaglie decidono di controllare, una scalinata buia conduce a un sotterraneo umido, pervaso da odori di muffe e cose annientate. Senza troppo dispiacere, scoprono che alla mensa dei Bondurandi sedevano molti più commensali. A giudicare dagli arti mutilati su cui inciampano, almeno altri quattro cugini. Illuminata dalle luci delle torce, accovacciata in una grossa botte sventrata e incatenata al muro, ecco la madre, un esemplare adulto e furioso di **vilupera**.

"Quando si stana si stana, non si parla"

- Lapidario Dei Mali,
il più Bravo di Penumbria -

Conclusione

Se sono sopravvissute, le canaglie possono svaligiare il podere, raccogliere qualche ampolla di veleno come prova, decidere cosa fare della cucciolata e della madre, riportare uno o più prigionieri a Lapidario e riscuotere la loro ricompensa. Il viaggio di ritorno verso Crimini è privo di inconvenienti. Lapidario e i Don della Cupola sono troppo stupiti da questa Cricca di stranieri, che è riuscita a trascorrere così tanto tempo in Penumbria senza farsi ammazzare, per cercare di rimediare all'incresciosa situazione.

Lapidario paga il dovuto alle canaglie e la Grincia è pronta a riaccompagnarli nella Fumarea, oltre il confine.

Questa breve e tranquilla gita in Penumbria può dirsi conclusa.

E ora?

Tra un covo di briganti e una foresta infestata, tra una coltellata e un maleficio, tra una marionetta e un cinghiale, le canaglie hanno portato a casa una bella serie di risultati. Si spera.

Giunti a questo punto delle loro vicende, la presenza di Manesco come capobanda, sempre che sia ancora lui a dettar legge, potrebbe risultare ingombrante e stare stretta ai personaggi.

Forse la Cricca ha voglia di mettersi in proprio, oppure di trovare un patrono più interessante, ammanicato o potente a cui dare conto, o ancora di dedicarsi a qualche causa particolare, emersa durante il gioco.

Oppure, forse è il momento di organizzare il Colpo Grosso: una rapina colossale, un affare unico, l'ultimo lavoretto prima di ritirarsi…

Cosa potrebbe mai andare storto?

Da adesso in poi, Condottiero e canaglie di *Brancalonia* sono liberi di giocare all'infinito nel Regno, seguendo a piacimento la fantasia, l'immaginazione e la cialtroneria che li contraddistinguono.

Le pubblicazioni di *Brancalonia* continuano con il prossimo *Atlante del Regno* e con la campagna *Coltelli, Boccali, Bastoni e Denari*. Nel primo troverete ulteriori dettagli sulle regioni e sulle città del Regno, regione per regione, sui suoi mari, sui suoi inferi e persino sui suoi cieli. Assieme a questi ci saranno descrizioni di personaggi, bestie e animali fantastici, mappe, spunti di gioco e innumerevoli agganci di avventura. E ancora: nuovo equipaggiamento, nuovi oggetti magici, nuovi mostri e nuovi avversari mondani.

Coltelli, Boccali, Bastoni e Denari è una campagna modulare completa che prevede nuove opzioni per le Cricche, le bande e i Covi, nuovi lavoretti per canaglie di ogni rango, nuovi possibili capibanda a cui dare manforte, quattro fazioni a cui allearsi e infine quattro Colpi Grossi per Canaglie Emerite, per chiudere la propria storia in bellezza e ritirarsi dagli affari!

Nel frattempo seguite le uscite della *Gazzetta del Menagramo*, che contengono ulteriori Novelle Balorde da adattare al vostro gruppo.

Le avventure delle vostre canaglie sono appena cominciate…

Mostri e avversari

"Non temete il vecchio Crocchiaossa. Aggirandovi tra le brulle terre del Regno, tra i cimiteri abbandonati e le fosse comuni scavate per i soldati, è lì che si aggira questo vecchio incupito, dal ghigno sdentato e beffardo, accompagnato sempre dal suo grosso barbagianni nero.

A parte qualche minore inconveniente della sua presenza, tra cui il puzzo nauseabondo che emana o la possibilità che appaia due o tre volte nei vostri sogni, il Crocchiaossa è un personaggio loquace e interessante, che conosce i segreti di molti e gli incubi di tutti, poiché glieli sussurra il vento.

Volete contrattare con lui dicerie o tesori segreti? Portategli veleno di serpente. Che sia banale sangue di vipera annacquato o i pregiati distillati di una bisciabove, non vi è differenza: il Crocchiaossa va su di giri all'idea di distillare il veleno nelle grappe tossiche di cui è ghiotto.

È anche disposto a barattare i tesori dei defunti le cui tombe va saccheggiando: a lui infatti, interessano solo le poche carni rimaste attorno alle ossa, non l'oro e sicuramente non l'argento.

Non abbiate dunque paura ad affiancarvi al vecchio Crocchiaossa. Ma per Domineddio, fate in fretta!"

- Dall'Almanacco di Fratello Indovinello, al secolo Laorenzio Vulpinio della Dogana -

Anguana

Anguana

Mostruosità Media, caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (7d8+14)
Velocità 9 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	17 (**+3**)	14 (**+2**)	16 (**+3**)	14 (**+2**)	17 (**+3**)

Abilità Percezione +4
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi volgare
Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. L'anguana può respirare in aria e in acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'anguana è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'anguana può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: amicizia, controllare acqua, illusione minore, passo velato

2/giorno ciascuno: charme su persone, immagine silenziosa, invisibilità (solo se stesso)

1/giorno ciascuno: trama ipnotica, immagine maggiore

Azioni

Segreti Infidi/Maliziosi. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 18 m, una creatura. *Colpito*: 9 (2d8) danni psichici.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito*: 11 (2d8+2) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire).

Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e l'anguana non può stritolare un altro bersaglio.

Le Anguane sono esseri dei pantani, degli stagni, dei laghi e dei fiumi, note per la loro voracità e insidiosità. La loro tattica predatoria è quella di irretire da sotto il pelo dell'acqua chiunque si immerga nei loro territori, oppure nel confondere le loro prede mostrando solo la propria metà umana. Peccato che ormai quasi tutti i viaggiatori (superstiti) hanno capito il trucco e nessuno abbocchi più ai loro richiami.

Per ripicca, le Anguane hanno cominciato a sviluppare tattiche ancora più evolute: trappole, strategie di gruppo e incantesimi.

Alcune leggende del Credo riportano anche di Anguane che si siano convertite al Padre Terno, abbiano perso la coda da pitone e siano divenute mortali, e pare che dei miracoli o una buona fandonia siano in grado di ottenere questi risultati.

Bavalischio

Questa sorta di cane a sei zampe troppo cresciuto, è un mostro di natura fandonica e innaturale. La sua caratteristica principale è quella di possedere un alito e una bava nauseabondi che trasformano in pietra chiunque ne venga in contatto. Il Bavalischio consumerà poi la vittima sgranocchiandola ben bene mentre quella inizia a ritornare di carne.

Bavalischio

Mostruosità Media, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 60 (8d8+24)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (**+3**)	15 (**+2**)	16 (**+3**)	2 (**-4**)	10 (**+0**)	7 (**-2**)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 +3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuto. Il bersaglio trattenuto deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto per lui termina; mentre se lo fallisce, è pietrificato finché non viene liberato da un incantesimo *ristorare superiore* o da una magia analoga.

Fiatella Pietrificante (Ricarica 5-6). Il bavalischio esala gas pietrificante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuta. Il bersaglio trattenuto deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto per lui termina; mentre se lo fallisce, è pietrificato finché non viene liberato da un incantesimo *ristorare superiore* o da una magia analoga.

Befana

Le Befane sono le orrende megere di *Brancalonia*, fattucchiere soprannaturali, creature dell'inferno che calpestano il mondo e sono probabilmente all'origine della stregoneria per come la si conosce nel Regno. Vengono chiamate anche malefiche e streghe cattive, e con una serie di nomi locali: strie, borde, janare, masciare e così via…

Secondo alcuni, si tratta di antiche creature maledette di origine innaturale, di esseri infernali che hanno ottenuto di vivere sotto le stelle o di mostri cannibali simili a Orchi Cattivi. Per altri si tratta invece di praticanti di stregoneria che nel corso degli anni sono state corrotte fin nel midollo dai poteri oscuri, e per questo condannate a calcare il mondo per sempre accumulando vittime su vittime. Anche se le più note di loro appaiono come donne, non mancano i malefici e gli stregoni cattivi, e in Torrigiana sono numerosi anche i befani.

"Meglio una befana in casa che un birro all'uscio"

- Monito affisso sulla porta del Covo in Collina -

Si tratta quasi sempre di megere crudeli e raccapriccianti, che vestono come contadine o fattucchiere dei boschi. In alcuni casi però il loro aspetto, la loro età e persino la loro personalità possono variare di molto: belle signore dei boschi, inquietanti bambine dagli immensi poteri e perfino vecchine gentili potrebbero essere Befane neutrali o buone, che si sono rese indipendenti o hanno rinnegato i poteri oscuri che le hanno generate.

Quale che sia la verità, ogni Befana è una creatura a sé, con poteri, malevolenza, retroscena, abitudini e punti deboli sempre diversi. Tutte condividono però una serie di tratti comuni.

Malevolenza

La malevolenza indica il livello di potere della befana. Maggiore è la malevolenza e maggiori saranno resistenza, potenza e capacità uniche della creatura.

Per ogni livello di malevolenza, la befana ottiene un potere unico a scelta dalla lista dei poteri della befana. Inoltre il livello di malevolenza si somma alla CD dei tiri salvezza, al tiro per colpire e alle prove di abilità della creatura.

Livello Malevolenza	Numero Poteri	Modifica alle statistiche base	GS
1	1	Statistiche Base.	**4** (1.100 PE)
2	2	**Punti Ferita** 105 (14d8 + 42), Resistenza ai Danni, Incantesimi Innati.	**6** (2.300 PE)
3	3	**Punti Ferita** 136 (17d8 + 64), Resistenza ai Danni, Incantesimi Innati, Resistenza Leggendaria (1/Giorno), Azioni Leggendarie, Multiattacco (2).	**9** (5.000 PE)

La Tana di una Befana

Tipiche "tane" delle befane sono: tuguri e stamberghe nel bosco, che dentro possono essere molto più grandi che all'esterno, intere bettole, il cavo di un enorme albero, la cabina di un veliero, capanne su pali o case sugli alberi, un antro fumigante, un intreccio di radici tra gli alberi di una palude, una bella casa in città, il piano più elevato di una torre.

Azioni di tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, la befana perde), la befana può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti magici seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round di fila.

- la befana chiama a sé magicamente uno sciame di insetti e uno sciame di topi che agiscono come suoi alleati e obbediscono ai suoi comandi. Gli sciami rimangono per 1 ora, finché la befana non muore o finché non li congeda con un'azione bonus.
- La befana può lanciare l'incantesimo *nube di nebbia* (non è richiesta concentrazione).
- La befana può lanciare l'incantesimo *sonno* (non è richiesta concentrazione), come se fosse lanciato con uno slot di un livello superiore per ogni livello di Malevolenza (tiro salvezza con CD 12 + livello di Malevolenza).

Effetti regionali

La regione che circonda la tana di una befana è alterata dalla presenza innaturale della creatura, che genera uno o più dei seguenti effetti:

- La birra va a male, il vino diventa aceto, il latte caglia, il cibo marcisce in fretta e i raccolti sono scarsi.
- Entro 150 metri dalla tana il terreno è pieno di rovi, ortiche e piante velenose.
- La zona intorno alla tana è coperta da una sottile nebbia verdastra che emana un fetore dolciastro.

Se la befana è distrutta, questi effetti terminano dopo 2d6 giorni.

Befana

Immondo Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 82 (11d8+33)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (**+3**)	12 (**+1**)	16 (**+3**)	15 (**+2**)	14 (**+2**)	16 (**+3**)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Abilità Arcano +3, Furtività +2, Inganno +4
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Male Parole, Volgare
Sfida 4 (1.100 PE)

Resistenza Leggendaria (1/Giorno, Malevolenza 3). Se la befana fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della befana è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +1 per livello di Malevolenza; +4, +1 per livello di Malevolenza, al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). La befana può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

Malevolenza 1
A volontà: *anatema, individuazione del magico, tocco gelido*
1/giorno ciascuno: *dardo incantato, risata incontenibile, sonno*

Malevolenza 2
A volontà: *anatema, individuazione del magico, tocco gelido*
2/giorno ciascuno: *dardo incantato, risata incontenibile, sonno*
1/giorno ciascuno: *confusione, metamorfosi*

Malevolenza 3
A volontà: *anatema, individuazione del magico, tocco gelido*
3/giorno ciascuno: *dardo incantato, risata incontenibile, sonno*
2/giorno ciascuno: *confusione, dominare bestie, metamorfosi*
1/giorno ciascuno: *dominare persone, nube mortale*

Imitare. La befana può imitare i versi degli animali e le voci degli umanoidi. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12 (+1 per livello di Malevolenza).

Aspetto Orripilante. Ogni umanoide che inizi il proprio turno entro 9 metri dalla befana e sia in grado di vederne la vera forma, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 (+1 per livello di Malevolenza); se lo fallisce, è spaventato per I minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se la befana è situata entro la linea di vista, e se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune all'Aspetto Orripilante della befana per le 24 ore successive. A meno che il bersaglio non sia sorpreso o la rivelazione della vera forma della befana non sia improvvisa, il bersaglio può distogliere lo sguardo ed evitare di effettuare il tiro salvezza iniziale. Fino all'inizio del proprio turno successivo, una creatura che distoglie lo sguardo subisce svantaggio ai tiri per colpire portati contro la befana.

Azioni

Multiattacco (Malevolenza 3). La befana effettua due attacchi in mischia.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 (+1 per livello di Malevolenza) al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8+3) danni taglienti.

Aspetto Illusorio. La befana avvolge se stessa e tutto ciò che indossa o trasporta in un'illusione magica che la fa apparire come un'altra creatura di taglia e di forma umanoide simile alla sua. L'illusione termina se la befana usa un'azione bonus per terminarla o se muore.
I cambiamenti apportati da questo effetto non reggono a un'ispezione fisica. Per esempio, la befana potrebbe apparire dotata di una pelle liscia, ma chi la toccasse sentirebbe che la sua pelle è aspra e ruvida. Sotto ogni altro aspetto, una creatura deve usare un'azione per ispezionare l'illusione e superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 per capire che la befana è camuffata.

Azioni leggendarie (Malevolenza 3)

La befana può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. La befana recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Incantesimo (Costa 2 Azioni).** La befana lancia un incantesimo.
- **Potere Unico (Costa 2 Azioni).** La befana utilizza un potere unico tra quelli a sua disposizione.
- **Artigli.** La befana effettua un attacco di Artigli.

Poteri unici (1 per livello di Malevolenza)

Creare Effige. Se la befana riesce a procurarsi una ciocca di capelli (o qualcosa di analogo), di una creatura, può creare una figurina di cera che ne rappresenti le sembianze. Tramite un rituale di 1 ora la befana crea un legame tra la creatura e l'effige, e da questo momento può compiere le seguenti azioni:

- Come azione la befana manipola l'effige, costringendo la creatura connessa a essa a compiere un'azione da lei scelta.
- Come azione bonus la befana stritola l'effige, infliggendo 2d4 danni contundenti per livello di Malevolenza, alla creatura connessa a essa.
- Come azione la befana pianta uno spillone o un pugnale nell'effige, infliggendo 1d6 danni perforanti per livello di Malevolenza alla creatura a essa connessa, che deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 (+1 per livello di Malevolenza): in caso di fallimento cade a terra prona o perde un oggetto che sta tenendo in mano (a scelta della befana).

Queste azioni possono essere effettuate solo se la creatura connessa all'effige si trova entro 36 m dalla befana e se quest'ultima è in grado di vedere la creatura.

Scopa Volante. La befana possiede l'oggetto magico *scopa volante*.

Azioni

Cambiare Forma. La befana si trasforma magicamente in un'umanoide femminile di taglia Media o Piccola, in un corvo, in un gatto o ritorna alla sua vera forma. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia e della velocità, non cambiano. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, ritorna alla sua vera forma.

Gomitolo (Ricarica 5-6). *Attacco con Arma a Distanza:* +4 (+1 per livello di Malevolenza) al tiro per colpire, gittata 9/18 m, una creatura. *Colpito:* Il bersaglio è trattenuto dai fili del gomitolo. Con un'azione, il bersaglio trattenuto può effettuare una prova di Forza con CD 12 (+1 per livello di Malevolenza). Se la supera, strappa i fili. Il gomitolo può anche essere attaccato e distrutto (CA 10; pf 15; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

Infestare Incubi (1/Giorno). La befana tocca magicamente un umanoide addormentato. Un incantesimo *protezione dal bene e dal male* lanciato sul bersaglio impedisce questo contatto, come anche un *cerchio magico*. Fintanto che il contatto persiste, il bersaglio è tormentato da orrende visioni. Se queste visioni durano almeno 1 ora, il bersaglio non ottiene alcun beneficio dal suo riposo e il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 5 (1d10). Se questo effetto riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio muore. La riduzione al massimo dei punti ferita del bersaglio dura finché non viene rimossa da un incantesimo Ristorare Inferiore o da una magia analoga.

Passaggio Invisibile. La befana diventa invisibile magicamente finché non attacca o lancia un incantesimo, o finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Mentre è invisibile, non lascia alcuna traccia fisica del suo passaggio, quindi è possibile seguirne le tracce solo tramite la magia. Ogni oggetto che indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lei.

Sguardo Mortale. La befana bersaglia una creatura spaventata situata entro 9 metri da lei e che sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la befana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 (+1 per livello di Malevolenza) contro questa magia, altrimenti scende a 0 punti ferita.

"La befana vien di notte,
con le zanne tutte rotte,
il suo sacco sbatte forte,
pien di ossa mezze storte"

- Filastrocca -

Bigatto

Il Bigatto è una creatura leggendaria che compare spesso nelle storie popolari che si raccontano (in tutto il Regno, e in particolare) lungo il fiume Fossa. Nelle leggende, il mostro si presenta, a seconda delle versioni, come una specie di drago senza ali, un grosso lucertolone, o anche come un enorme bruco peloso. Indipendentemente dal suo aspetto, il Bigatto è una creatura fortemente territoriale, che evita i luoghi abitati e predilige le zone selvagge e umide. Tradizionalmente, il Bigatto raccoglie nel corso della sua esistenza un tesoro, che conserva e difende all'interno della propria tana.

Bigatto Antico

Drago Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 184 (16d12 + 80)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, scavare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (**+6**)	10 (**+0**)	20 (**+5**)	5 (**-3**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Tiri Salvezza For +9, Cos +8
Immunità alle Condizioni affascinato
Abilità Furtività +3, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 8 (3.900 PE)

Trattenere il Respiro. Il Bigatto può trattenere il respiro per 1 ora.

AZIONI

Multiattacco. Il Bigatto effettua tre attacchi, uno con il morso, uno con gli artigli e uno con la coda.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 4,5 m, una creatura. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Urlo Belluino (Ricarica 6). Il Bigatto emette un'esplosione di rumore assordante. Ogni creatura situata entro 18 metri dal mostro e in grado di udirlo deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16; se lo fallisce, subisce 36 (8d8) danni da tuono ed è assordata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce metà di quei danni e non è assordata. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Bigatto Comune

Drago Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, scavare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (**+4**)	12 (**+1**)	16 (**+3**)	5 (**-3**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Immunità alle Condizioni affascinato
Abilità Furtività +4, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 5 (1.800 PE)

Trattenere il Respiro. Il Bigatto può trattenere il respiro per 1 ora.

AZIONI

Multiattacco. Il Bigatto effettua tre attacchi, uno con il morso, uno con gli artigli e uno con la coda.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito*: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito*: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito*: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Urlo Belluino (Ricarica 6). Il Bigatto emette un'esplosione di rumore assordante. Ogni creatura situata entro 9 metri dal mostro e in grado di udirlo deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da tuono ed è assordata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce metà di quei danni e non è assordata. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

"A oriente del Fossa e a monte di Borgoratto, d'infra li colli bradi si sversa il Merlamorta, che drena una valle stretta detta dai bifolchi Del Bigat, ché qui v'allignasse si dice una di tali criature, che avea giaciglio di monete d'oro e brama di carne d'uomini. Molti l'hanno cercata, pochi l'hanno trovata, nessuno mai fece ritorno."

- Braccio da Caprone, Brancalonia Corbellatica, Liber V -

Confinato

I Confinati sono probabilmente i più potenti tra gli spettri e le fantasime che le canaglie possono incontrare nel Regno. Si tratta di esseri di antico dolore, oscuri intenti e grandi poteri, che per qualche motivo rimangono a infestare il luogo dove sono morti. Le loro tenebrose capacità sono talmente estese e radicate nel luogo che infestano da riuscire a dare vita a fenomeni paranormali di ogni tipo: poltergeist, possessione, incendi, disgregazione della materia e persino controllo di cadaveri e altri spettri.

L'unico aspetto positivo della loro terrificante esistenza è che la loro area di influenza è limitata da un qualche confine che essi non possono varcare, a meno di speciali condizioni: un castello, un sotterraneo, un veliero, un villaggio o persino un'intera città. Da questo limite, prendono il loro nome.

Livello Magnitudo	Numero Poteri	Modifica alle statistiche base	GS
1	1	Statistiche Base.	**7** (2.900 PE)
2	2	**Punti Ferita** 119 (14d8 + 56), Resistenza Leggendaria (1/Giorno), Azioni Leggendarie.	**9** (5.000 PE)
3	3	**Punti Ferita** 136 (16d8 + 64), Resistenza Leggendaria (3/Giorno), Azioni Leggendarie, Multiattacco (2).	**13** (10.000 PE)

Magnitudo

La magnitudo indica il livello di potere del confinato: maggiore è la magnitudo e maggiori saranno resistenza, potenza e capacità uniche dell'apparizione.

Per ogni livello di magnitudo, il confinato ottiene un potere unico a scelta dalla lista dei poteri del confinato. Inoltre il livello di magnitudo si somma alla CD dei tiri salvezza, al tiro per colpire e alle prove di abilità del confinato.

Confinato

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 94 (12d8+40)
Velocità 0 m, Volare 18 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (**-2**)	14 (**+2**)	18 (**+4**)	12 (**+1**)	14 (**+2**)	17 (**+3**)

Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno
Resistenza ai Danni acido, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, trattenuto
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Linguaggi che conosceva in vita
Sfida 7 (2.900 PE)

Resistenza Leggendaria (1/Giorno, Magnitudo 2) e (3/Giorno, Magnitudo 3). Se il confinato fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Movimento Incorporeo. Il confinato può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il confinato subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Debolezze dei Confinati. Il confinato possiede i seguenti difetti:

- ***Vincolato.*** L'area di influenza del confinato è circoscritta a una zona specifica (la sua tana), come un villaggio, una valle o un bosco. Il confinato non può varcare i confini della sua tana né manifestare alcun potere al di fuori di essa.
- ***Resti mortali.*** Se le vestigia mortali del confinato vengono bruciate o se ottengono una degna sepoltura, questi viene distrutto istantaneamente.
- ***Pace agognata.*** Se viene data pace al confinato, sanando il dissidio che lo tormenta, questi scomparirà per sempre.

Azioni

Tocco di Decomposizione. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 (+1 per livello di Magnitudo) al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (4d6 +2) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 (+1 per livello di Magnitudo), altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Azioni leggendarie (magnitudo 2 e 3)

Il confinato può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il confinato recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Movimento.** Il confinato si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.
- **Potere Unico (Costa 2 Azioni).** Il confinato utilizza un potere unico tra quelli a sua disposizione.
- **Tocco di Decomposizione.** Il confinato effettua un attacco di Tocco di Decomposizione.

Poteri unici (1 per livello di magnitudo)

Sguardo Gelido. Quando una creatura inizia il suo turno entro 3 m dal confinato, questo può obbligarla magicamente a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 (+1 per livello di Magnitudo). Se la creatura fallisce il tiro salvezza, subisce 1 livello di indebolimento.

Azioni

Affogamento Spettrale. Ogni creatura che si trovi entro 3 m dal confinato deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 (+1 per livello di Magnitudo), altrimenti inizierà a soffocare come se si trovasse sott'acqua senza fiato. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune all'Affogamento Spettrale del confinato per le 24 ore successive.

Combustione. Il confinato bersaglia una creatura situata entro 18 metri da lui, che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 (+1 per livello di Magnitudo) o; se lo fallisce, prende fuoco e subisce 1d6 danni da fuoco per livello di Magnitudo all'inizio di ogni suo turno. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Bagnando il bersaglio con dell'Acqua Santa l'effetto termina immediatamente.

Controllo Telecinetico. Il confinato bersaglia una creatura o un oggetto incustodito situato entro 9 metri da lui. La creatura deve essere di taglia Media o inferiore per essere influenzata da questa magia; l'oggetto non deve pesare più di 75 chilogrammi. Se il bersaglio è una creatura, il confinato effettua una prova di Carisma contrapposta alla prova di Forza del bersaglio. Se il confinato vince la contesa, scaglia la creatura di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione (anche verso l'alto). Se la creatura entra poi in contatto con una superficie rigida o un oggetto pesante, subisce 1d6 danni per ogni 3 metri di cui si è mosso. Se il bersaglio è un oggetto che non è indossato o trasportato, il confinato lo scaglia di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. Il confinato può usare l'oggetto come arma a distanza, attaccando una creatura lungo la traiettoria dell'oggetto +5 (+1 per livello di Magnitudo) e infliggendo 2d4 danni contundenti per livello di Magnitudo se colpisce.

Possessione (Ricarica 6). Un umanoide situato entro 1,5 metri dal confinato e che quest'ultimo sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 13 (+1 per livello di Magnitudo), altrimenti è posseduto dal confinato; poi il confinato scompare e il bersaglio è incapacitato e perde il controllo del suo corpo. Ora il confinato controlla il corpo del bersaglio, ma senza privarlo della sua consapevolezza. Il confinato non può essere bersagliato da alcun attacco, incantesimo o altro effetto, ad eccezione di quelli che scacciano i non morti, e conserva allineamento, Intelligenza, Saggezza, Carisma e immunità alle condizioni di affascinato e spaventato. Sotto ogni altro aspetto usa le statistiche del bersaglio posseduto, ma non accede alle sue conoscenze, privilegi di classe o competenze. La possessione dura finché il corpo non scende a 0 punti ferita, il confinato non le pone termine impiegando un'azione bonus o il confinato non è scacciato oppure obbligato ad abbandonare il corpo da un effetto come l'incantesimo dissolvi il bene e il male. Quando la possessione termina, il confinato ricompare in uno spazio libero entro 1,5 metri dal corpo. Il bersaglio è immune alla Possessione di questo confinato per 24 ore dopo avere superato il tiro salvezza o dopo che la possessione è terminata.

Sguardo Terrificante. Il confinato bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui, che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 (+1 per livello di Magnitudo); se lo fallisce, è paralizzato finché il confinato non gli infligge danni o fino alla fine del turno successivo del confinato. Quando la paralisi termina, il bersaglio è spaventato dal confinato per I minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se può vedere il confinato; se supera il tiro salvezza, la condizione di spaventato per lui termina.

Signore degli Insoluti (1/Giorno). Il confinato risveglia i morti presenti nella sua tana. Un numero di zombi pari a 1d4 per livello di Magnitudo, sopraggiungono in un round. Gli zombi sono sotto il controllo del confinato e rimangono per 1 ora, finché il confinato non muore o finché il confinato non li congeda con un'azione bonus.

La Tana di un Confinato

Tipiche "tane" dei Confinati sono: un villaggio fantasma sperduto tra i monti, una torre infestata, un tratto di foresta o di palude, un complesso di grotte o di segrete, una nave alla deriva, un'isola di piccole dimensioni, la contrada attorno a un crocevia, un tratto di strada (o una Strada che non va da nessuna parte, vedi pag. 85).

Azioni di tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il confinato perde), il confinato può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti magici seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round di fila.

- Il confinato chiama a sé gli spiriti delle creature che sono morte nella sua tana. Queste apparizioni si materializzano e attaccano una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 + livello di Magnitudo; se lo fallisce, subisce 3d6 danni necrotici per livello di Magnitudo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Poi le apparizioni svaniscono.
- Il confinato evoca a sé un non morto presente nella sua tana.
- Il confinato può lanciare l'incantesimo *Scagliare Maledizione* (non è richiesta concentrazione) a una creatura visibile che si trovi entro 36 m da lui (tiro salvezza con CD 13 + livello di Magnitudo).

Effetti regionali

La regione che circonda la tana di un confinato è alterata dalla presenza innaturale della creatura, che genera uno o più dei seguenti effetti:

- La presenza di non morti spettrali nella regione aumenta visibilmente.
- I vegetali entro 150 metri dalla tana avvizziscono, gli steli dei fiori e i rami degli alberi diventano contorti e spinosi.
- Nubi temporalesche offuscano il cielo sopra la tana del confinato, non lasciando filtrare la luce del sole.
- Rumori inquietanti come sussurri e cigolii, oggetti inanimati che si muovo di loro spontanea volontà, come porte che si chiudono, oggetti che fluttuano nell'aria per poi cadere a terra inermi, ecc. Il confinato non ha controllo su questi fenomeni.

Se il confinato è distrutto, questi effetti terminano immediatamente.

"Accidenti, questo sì che è un caffè...
Vedete quanto ci vuole
a rendere felice un uomo?
Basta un caffé preso tranquillamente
nel cortile del proprio covo...
Come dite? Fantasmi? Sciocchezze!
I fantasmi non esistono!"

- Don Eduardo Barracane,
capitano di ventura e attore girovago -

Sciame di Corvoragni

Il corvoragno è un volatile mostruoso di media letalità, originario della Penumbria dov'è utilizzato come simbolo della cosca dei Malavita. Il suo aspetto accomuna i tratti dell'aracnide a quelli di una cornacchia. Il becco a rostro è la sua arma più letale, visto che occulta mandibole robuste e cheliceri fitti di piccole zanne a sega. Se gli esemplari di maggiori dimensioni possono raggiungere la taglia di falchi o avvoltoi, la maggior parte delle nidiate è composta da sciami di creature minuscole che si organizzano per cacciare insieme.

Sciame di Corvoragni

Sciame Medio di Mostruosità Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 31 (7d8)
Velocità 6 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (**-3**)	16 (**+3**)	10 (**+0**)	2 (**-4**)	10 (**+0**)	3 (**-4**)

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PE)

Movimenti del Ragno. Lo sciame può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, lo sciame conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con essa.

Andatura sulla Ragnatela. Lo sciame ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un corvoragno Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. *Colpito*: 7 (2d6) danni perforanti o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Foionco

Questa creatura elusiva sarebbe secondo la leggenda un incrocio tra la faina e qualche peloso e lurido uccello, forse una sorta di mammifero volatile a metà tra il vespertilio e la lupa volante, giusto per essere più chiari.

Si dice abbia tre zampe, ma probabilmente una di esse sarebbe un altro membro sproporzionato della sua fisiologia.

Foionco

Mostruosità Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d4+1)
Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (**-3**)	14 (**+2**)	13 (**+1**)	2 (**-4**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Abilità Furtività +4
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/8 (25 PE)

Ladro Silenzioso. Se il foionco riesce ad avvicinarsi alla sua preda furtivamente, potrà succhiarle il sangue senza che questa se ne accorga e senza dover effettuare prima un attacco con il becco.

Azioni

Becco Rubasangue. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti e il foionco si avvinghia al bersaglio. Finché è avvinghiato, il foionco non attacca. All'inizio di ogni turno del foionco, il bersaglio perde 1 punto ferita a causa del dissanguamento.

Il foionco può staccarsi da solo spendendo 1,5 metri del suo movimento. Lo fa dopo aver risucchiato 5 punti ferita di sangue dal bersaglio o se il bersaglio muore. Una creatura incluso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare il foionco.

Malacoda

L'inferno pullula di esseri immondi, bestie orribili, diavoli e mostri. I Malebranche che si vedono in giro per il Regno, ormai trasformati in esseri mortali, sono solo un'ombra degli orrori che si aggirano tra i gironi, i cerchi e le bolge del regno della Grande Bestia. Se ai comuni Malebranche (quelli ancora "diabolici") di solito non è permesso mettere piede fuori dalla Porta Eterna, i Malacoda, loro diretti superiori, possono a volte uscire dall'Inferno, attraversare le rovine di Plutonia e muoversi verso campagne e città per compiere terrificanti missioni. Molte di queste contemplano la vendetta contro Malebranche che hanno tradito l'Inferno, o compiti di strage e distruzione. I Malacoda possono venire evocati da eretici stregoni o potenti Befane, o sono inviati nel mondo terreno dagli Arcidiavoli o dalla Grande Bestia in persona. Il loro aspetto è quanto di più terrificante un abitante del Regno possa immaginare: corna, artigli, zanne e zoccoli, e soprattutto una coda sferzante e implacabile.

Malacoda

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 199 (19d10+95)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (**+6**)	16 (**+3**)	20 (**+5**)	13 (**+1**)	15 (**+2**)	18 (**+4**)

Tiri Salvezza For +11, Des +8, Sag +7, Car +9
Abilità Inganno+9, Persuasione +9
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni fuoco, veleno, necrotico
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità ai Danni radiosi
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi Male Parole, Volgare, Telepatia 36 m
Sfida 14 (11.500 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il malacoda fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del malacoda.

Maestà Infernale. Ogni creatura che inizi il proprio turno entro 6 metri dal malacoda e che sia consapevole del malacoda deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, a meno che il malacoda non sia incapacitato; se la creatura fallisce il tiro salvezza, è spaventata o affascinata (a scelta del malacoda) fino all'inizio del proprio turno successivo, mentre se lo supera, è immune alla Maestà Infernale del malacoda per le 24 ore successive.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del malacoda è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il malacoda può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *immagine maggiore, individuazione del magico, localizza creatura*

1/giorno ciascuno: *muro di fuoco, nube maleodorante, tempesta di ghiaccio*

Azioni

Multiattacco. Il malacoda effettua 2 attacchi in mischia. Può usare Scagliare Malefiamme al posto di qualsiasi attacco in mischia.

Nero Forcone. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 15 (2d8 +6) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Malartigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 10 (1d8 +6) danni taglienti più 7 (2d6) danni da veleno.

Scagliare Malefiamme. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +9 al tiro per colpire, gittata 45 m, un bersaglio. *Colpito*: 7 (2d6) danni da fuoco e 7 (2d6) danni necrotici. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, prende anche fuoco.

Azioni leggendarie

Il malacoda può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il malacoda recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- ***Movimento.*** Il malacoda si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.
- ***Forconata.*** Il malacoda effettua un attacco con il Nero Forcone.
- ***Incantesimo (Costa 2 Azioni).*** Il malacoda lancia un incantesimo.

"Di tre cose il Malacoda si fa insalata: di lingua d'avvocati, dita di notai, e la terza è riservata"

- Motteggio forense -

In missione per conto di Lucifugo

Un malacoda non può vagare a lungo nel mondo terreno. Per ogni giorno che un malacoda spende fuori dell'Inferno, i suoi punti ferita massimi calano di 20. Se un malacoda scende a 0 punti ferita, non muore ma sprofonda nuovamente nelle malebolge dove rimarrà vincolato per 1 anno e 1 giorno.

Se il malacoda riesce a portare a compimento la missione per cui è stato inviato o evocato, può tornare all'Inferno (prima possibile) senza vincoli o punizioni.

Marroca

La Marroca è l'incrocio tra un lumacone e una sanguisuga. È lunga come due cavalli messi uno dopo l'altro e altrettanto grossa. È dotata di una doppia fila di ventose lungo il corpo e una bocca piena di uncini che si allarga a dismisura. Si nasconde nei fondali delle paludi e la si può individuare grazie alle bolle d'aria fetida che emette e che arrivano in superficie.

"Mio cugino mi ha detto che con quelle ventose ti possono succhiare il cervello dalle orecchie"

- Ildebrando da Cazzone, capitano di ventura -

Marroca

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10+48)
Velocità 9 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (**+4**)	11 (**+0**)	19 (**+4**)	7 (**-2**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Tiri Salvezza Cos +7
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi -
Sfida 5 (1.800 PE)

Anfibio. La marroca può respirare in aria e in acqua.

Bava Corrosiva. Una creatura che tocca la marroca o la colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da essa subisce 4 (1d8) danni da acido. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo o di legno che colpisce la marroca si corrode. Dopo avere inflitto danni, l'arma subisce una penalità cumulativa e permanente di -1 ai tiri per i danni.

Se la sua penalità scende a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo o di legno che colpiscono la marroca sono distrutte dopo avere inflitto danni.

La marroca può corrodere uno spessore di 5 centimetri di legno o di metallo non magico in 1 round.

Azioni

Multiattacco. La Marroca effettua due attacchi: uno con il morso e uno per stritolare.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8+4) danni perforanti più 9 (2d8) danni da acido.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d8+4) danni contundenti più 9 (2d8) danni da acido e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e la marroca non può stritolare un altro bersaglio.

Orco Cattivo

Al contrario di quelli che vivono a nord dei Monti della Corona, gli Orchi del Regno sono creature solitarie o ridotte a gruppi ristrettissimi: giganti cannibali che imprigionano e seviziano gli umani, per poi mangiarli o tenerli schiavi, e usano le marionette come legna per il fuoco. Sono più alti dei morganti, e i loro tratti sono molto più inquietanti, eppure possiedono stazza e carnagione simile alla loro, tanto che alcuni ritengono che i morganti siano i civilizzati discendenti di quei mostri efferati e brutali.

Un'altra differenza è che gli Orchi Cattivi hanno abitudini, vestiario e dimore del tutto simili a quelle umane, anche se vivono isolati e lontano da tutti: abiti da taglialegna, mercante o marchese; case, castelli e bettole comunissime nella foggia, anche se enormi nelle dimensioni; spesso anche un'occupazione superficialmente simile a quelle comuni del popolo.

Sebbene molti di essi vivano al limitare di foreste cupe e intricate, catturando i viandanti, altri potrebbero essere avidi feudatari che impongono orrende gabelle ai propri sottoposti, ricchi possidenti che abitano in palazzi con misteriose stanze sempre chiuse, e perfino nobili reietti dai tratti mostruosi ma dal cuore gentile. Quest'ultima casistica, va detto, è più unica che rara…

Orco Cattivo

Gigante Enorme, neutrale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (**+5**)	16 (**+3**)	18 (**+4**)	10 (**+0**)	9 (**-1**)	16 (**+3**)

Tiri Salvezza For +8, Cos +7
Abilità Atletica +8, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Volgare
Sfida 7 (2.900 PE)

Azioni

Multiattacco. L'orco effettua due attacchi con la mannaia.

Mannaia. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (3d8 + 5) danni taglienti.

Poteri Unici

L'orco possiede un potere unico a scelta tra i seguenti:

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'orco è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'orco può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *charme su persone, individuazione del magico, sonno*

1/giorno ciascuno: *animare oggetti, crescita vegetale, oscurità*

1/settimana: *terremoto*

Puzzo Fetido. Un alito disgustoso si propaga dalle fauci dell'orco, in un raggio di 3 metri attorno a esso. Il puzzo si diffonde oltre gli angoli e la sua area è leggermente oscurata. Ogni creatura che inizia il proprio turno in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Finché è avvelenato in questo modo, il bersaglio può effettuare nel suo turno un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe, e non può effettuare reazioni. Un forte vento disperde la fiatella che si riforma dopo 3 round.

Azioni

Banchetto da Incubo. L'orco divora il cadavere di un nemico che si trovi a meno di 1,5 metri da lui. Ogni creatura a scelta dell'orco che si trova entro 18 metri da lui e in grado di vederlo deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 o essere spaventato da lui per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.
Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune al Banchetto da Incubo per le 24 ore successive.

Serpegatto

Questa creatura prodigiosa è diffusa in tutti gli ambienti del Regno: coste, paludi, montagne e foreste; a volte persino ruderi, fognature e campagne. Appare come un ibrido tra un lungo pitone guizzante e un gattopardo. Il suo movimento è completamente mutuato da quello dei serpenti e usa la lunga coda per stritolare e bloccare le prede. Può inoltre usare l'unica coppia di zampe per afferrare meglio le sue vittime o altri oggetti, con una destrezza molto sviluppata.

Serpegatto

Mostruosità Media, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8+6)
Velocità 12 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (**+1**)	17 (**+3**)	12 (**+1**)	7 (**-2**)	13 (**+1**)	7 (**-2**)

Tiri Salvezza Des +5
Abilità Furtività +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il serpegatto dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Balzo. Se il serpegatto si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, il serpegatto può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*:8 (2d4+3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 5 (1d4+3) danni taglienti.

Vilupera

La vilupera è una bestia abominevole e altamente letale originaria della Penumbria. Anatomicamente si presenta come un ibrido bicefalo tra una vipera e un lupo di grossa taglia, con quattro zampe e una coppia di colli tortuosi che culminano in musi dentati con un doppio ordine di zanne. Un esemplare adulto tocca i due quintali per sette piedi di lunghezza e la lassità mandibolare (comune ai grandi serpenti) consente a ogni fauce un grado di dilatazione tale da ingoiare senza sforzo il capo di un garzone. I canini sono inoltre intrisi di un veleno ad azione istantanea, la cui tossina paralizzante neutralizza le vittime in pochi istanti. La coda è una, nodosa come un cappio e lunga in media quanto il corpo, terminante in un sonaglio vibratile. Le vilupere sono ermafrodite e ovovivipare, predatrici feroci, istintive e voracissime.

Vilupera

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10+52)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (**+5**)	14 (**+2**)	18 (**+4**)	5 (**-3**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +7
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Abilità Furtività +5, Percezione +7
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m
Linguaggi -
Sfida 6 (2.300 PE)

Due Teste. La vilupera dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri salvezza contro le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Sempre Sveglia. Quando una delle due teste della vilupera dorme, l'altra testa è sveglia.

Reattiva. Grazie alla sua natura bicefala, la vilupera riceve una reazione extra che può essere usata soltanto per gli attacchi di opportunità.

Azioni

Multiattacco. La vilupera effettua due attacchi con il morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito*: 12 (2d6 +5) danni perforanti. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da veleno ed è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Cacciano in genere dopo il crepuscolo e, in virtù del duplice olfatto e della scurovisione, sa fiutare un pasto sottovento a grande distanza. Rarissimo che caccino in branco, tuttavia non è insolito che più esemplari - soprattutto se di giovane età - condividano il medesimo areale. Se sottratte in tenera età allo stato brado, possono perfino essere addomesticate da un Mattatore esperto.

Data la sua estrema tossicità, il veleno delle zanne viene applicato sui dardi o sulle cime di lancia, ed è assai in voga tra i sicari di Crimini e di Orbino.

È da generazioni il simbolo araldico di Castel Notturno, ducato della famiglia Gualtieri.

Personaggi non giocanti e avversari ricorrenti

Agente di Equitaglia

Sono i Cacciatori di Taglia di rango inferiore. Si occupano delle prime indagini e dei casi meno pericolosi, per poi raggrupparsi o invocare l'aiuto di un superiore quando si tratta di arrestare canaglie di un certo peso.

Equipaggiamento scadente e PNG

Così come le Canaglie dei giocatori, neppure gli altri personaggi che si incontrano durante i lavoretti di *Brancalonia*, compresi notabili e pezzi grossi, possono sfuggire alla più dura legge del Regno: la pezzenteria! Qui non c'è un denaro manco a fabbricarlo, ragazzi miei, e il più pulito c'ha la rogna! Per questo motivo, il Condottiero può considerare che tutto l'equipaggiamento che si trova comunemente addosso a birri, pagani, bagatti e avversari comuni del Regno sia scadente. D'altra parte, oggetti di equipaggiamento non scadenti (o addirittura magici ahahah!) spiccheranno sempre in mezzo al ciarpame dei nemici, e sarà un vero piacere arraffarli.

Agente di Equitaglia

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 16 (3d8+3)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (**+0**)	14 (**+2**)	12 (**+1**)	13 (**+1**)	13 (**+1**)	12 (**+1**)

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Maccheronico, Volgare
Sfida 1/2 (100 PE)

Udito e Vista Acuti. L'agente dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito o sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'agente di Equitaglia può effettuare due attacchi in mischia: uno con la spada corta e uno con il pugnale.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni perforanti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10+2) danni perforanti.

Rete. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 1,5/4,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore. *Colpito:* Il bersaglio è trattenuto. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10 per liberare se stessa o un'altra creatura nella rete, terminando l'effetto in caso di successo. Infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10), il bersaglio è liberato senza subire danni e la rete è distrutta.

Animali Parlanti

Qualsiasi bestia colpita a vario titolo dagli effetti della Fandonia può diventare un animale parlante. Non tutti gli animali parlanti sono ugualmente scaltri o carismatici, come gli uomini d'altra parte… Il valore delle caratteristiche di Intelligenza, Saggezza e Carisma di un animale parlante varia da individuo a individuo ma sono generalmente pari a quelle di un popolano. Inoltre gli animali parlanti ottengono il dono della parola, conoscono la lingua Volgare e sviluppano un allineamento.

Franceschello il Mulo Parlante

Bestia Media, caotico buono

Classe Armatura 10
Punti Ferita 11 (2d8+2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	10 (**+0**)	13 (**+1**)	12 (**+1**)	11 (**+0**)	10 (**+0**)

Sensi Percezione passiva 10
Abilità Atletica +4, Percezione +2
Linguaggi Volgare
Sfida 1/8 (25 PE)

Bestia da Soma. France' è considerato un animale Grande al fine di determinare la sua capacità di trasporto.

Ben Piantato. France' dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza contro gli effetti che lo butterebbero a terra prono.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni contundenti.

Bagatto

I Bagatti sono i tipici maghi di strada del Regno: ciarlatani, occultisti e prestigiatori di bassa lega, non affiliati al Collegio dei Guiscardi o ad altre consorterie più prestigiose. Di solito prestano i loro servizi come fattucchieri itineranti, incantatori mercenari o truffatori.

Bagatto

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)
Punti Ferita 33 (6d8+6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (**-1**)	14 (**+2**)	12 (**+1**)	17 (**+3**)	12 (**+1**)	11 (**+0**)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +3
Abilità Arcano +5, Storia +5
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Draconiano, Volgare
Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi. Il bagatto è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà)*: dardo di fuoco, luce, mano magica, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *armatura magica, dardo incantato, individuazione del magico, scudo*

2° livello (3 slot): *immagine speculare, passo velato, frantumare*

3° livello (2 slot): *controincantesimo, fulmine, paura*

Chincaglieria Magica. Il bagatto generalmente porta con sé un gran numero di oggetti magici. Possiede da 2 a 4 oggetti magici (a scelta del Condottiero). Può entrare in sintonia con 4 oggetti magici e può ignorare i prerequisiti richiesti dalla sintonia di un solo oggetto magico.

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti.

Birro

Il birro è la classica guardia del Regno: svogliata, annoiata, corrotta, fanfarona, parassitaria e raccomandata; arrogante con i deboli e genuflessa ai capricci dei potenti. Soldati di stanza, sentinelle, piedipiatti di ronda, guardie forestali e di confine, vigili comunali, carcerieri, scorte ed esattori delle tasse… per il popolino e le canaglie tutte queste divisioni non hanno senso, e si riferiscono a loro sempre genericamente come "birri".

Birro

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 16 (corazza a scaglie e scudetto)
Punti Ferita 11 (2d8+2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	13 (**+1**)	14 (**+2**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	11 (**+0**)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Volgare
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni contundenti.

Capobirro

Gli ufficiali dei birri sono individui che rappresentano tutti i difetti dei birri normali all'estrema potenza. Tuttavia, poiché il Regno bisogna comunque farlo andare avanti, effettivamente alcuni di costoro sono individui più capaci, abili e perfino intelligenti della media del birro comune. Le canaglie faranno bene a non sottovalutarli.

Capobirro

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (corazza a strisce e scudetto)
Punti Ferita 58 (9d8+18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (**+3**)	13 (**+1**)	14 (**+2**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	12 (**+1**)

Abilità Atletica +5, Intimidire +3, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Volgare
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Multiattacco. Il capobirro effettua due attacchi in mischia.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni taglienti o 8 (1d10+3) danni taglienti se usata a due mani.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d10+1) danni perforanti.

Cacciatore di Equitaglia

I Cacciatori di Taglia sono tra i più grossi figli di una somara che le canaglie potrebbero incontrare: ossi duri, veterani di guerre, spedizioni e indagini, abituati a trattare alla pari con capitani di ventura, capibanda e ufficiali. Si tratta spesso di cagnacci da tenersi lontano dalle terga con trucchi e accordi, piuttosto che da affrontare a brutto muso.

Cacciatore di Equitaglia

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 16 (cuoio borchiato)
Punti Ferita 71 (11d8+22)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	18 (**+4**)	14 (**+2**)	13 (**+1**)	14 (**+2**)	12 (**+1**)

Tiri Salvezza For +5, Des +7
Abilità Atletica +5, Furtività +7, Percezione +5, Sopravvivenza +5
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi Baccaglio, Volgare
Sfida 5 (1.800 PE)

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se il cacciatore fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Attacco Furtivo. Una volta per turno, il cacciatore infligge 14 (4d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato del cacciatore (purché l'alleato non sia incapacitato e il cacciatore non subisca svantaggio al tiro per colpire).

Udito e Vista Acuti. Il cacciatore di taglia dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito o sulla vista.

Tattiche del Branco. Il cacciatore di taglia dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del combattente si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Multiattacco. Il cacciatore può effettuare tre attacchi in mischia: due con la spada corta e uno con il pugnale. Oppure effettua due attacchi a distanza (non più di uno con la balestra a mano o con la rete).

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6+4) danni perforanti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d4+4) danni perforanti.

Balestra a Mano. *Attacco con Arma a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6+4) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche privo di sensi finché è avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarlo scuotendolo.

Rete. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 1,5/4,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore. *Colpito:* il bersaglio è trattenuto. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10 per liberare se stessa o un'altra creatura nella rete, terminando l'effetto in caso di successo. Infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10), il bersaglio è liberato senza subire danni e la rete è distrutta.

Reazioni

Parata. Il cacciatore di taglia aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cacciatore deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Azioni leggendarie

Il cacciatore di taglia può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il cacciatore recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- ***Movimento***. Il cacciatore si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.
- ***Attacco (Costa 2 Azioni)***. Il cacciatore effettua un attacco con la spada corta o un attacco con la balestra a mano.
- ***Rete***. Il cacciatore effettua un attacco con la Rete.

"Porgi l'altra guancia, fratello, che io porgerò l'altro palmo"

- Fracasso da Trivelle -

Comandante

Le compagnie armate e le bande del Regno sono centinaia, piccole e grandi. I comandanti sono a capo delle più grandi e pericolose, capitani di ventura e capibanda esperti con cui non bisogna mai scherzare, a capo di decine di soldati, cavalieri, dragoni o tagliagole.

Comandante

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 20 (armatura completa e scudo)
Punti Ferita 82 (11d8+33)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (**+3**)	10 (**+0**)	16 (**+3**)	14 (**+2**)	12 (**+1**)	16 (**+3**)

Tiri Salvezza For +6, Cos +6, Car +6
Abilità Atletica +6, Intimidire +6, Intuizione +4, Persuasione +9
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Draconiano, Volgare
Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Multiattacco. Il comandante effettua due attacchi in mischia.

Schiavona. *Attacco con Arma da Mischia:* + 6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni taglienti o perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, il comandante può pronunciare un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza. La creatura può aggiungere 1d4 al suo tiro, purché possa udire e capire il comandante. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autorità alla volta. Questo effetto termina se il comandante è incapacitato.

Reazioni

Parata. Il comandante aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il comandante deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Azioni leggendarie

Il comandante può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il comandante recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- ***Movimento***. Il comandante si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.
- ***Attacco (Costa 2 Azioni)***. Il comandante effettua un attacco con la schiavona.
- ***Autorità***. Il comandante usa Autorità.

Dragone

I dragoni sono i soldati di fanteria pesante meglio addestrati ed equipaggiati del Regno: armigeri professionisti che militano in compagnie di ventura e squadroni di veterani. La maggior parte di loro esercita in Penumbria o proviene da quella regione, e per questo, a causa della loro proverbiale efferatezza, sono ancora più temuti.

Dragone

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 19 (corazza a strisce e scudo)
Punti Ferita 52 (7d8+18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (**+3**)	10 (**+0**)	16 (**+3**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	12 (**+1**)

Tiri Salvezza For +5, Cos +5
Abilità Atletica +5, Intimidire +3
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Volgare
Sfida 3 (700 PE)

Tattiche del Branco. Il dragone dispone di vantaggio al tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del dragone si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Multiattacco. Il dragone effettua due attacchi in mischia.

Schiavona. *Attacco con Arma da Mischia:* + 5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni taglienti o perforanti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d10) danni perforanti.

"Capitano, dietro la collina
ci sta la notte, birra ed assassina"

- Canzone popolare delle bande -

Duellante

Come gli spadaccini, i duellanti sono combattenti professionisti e virtuosi della scherma, che prestano la loro opera in genere come guardie del corpo, maestri di spada e lame mercenarie.

Duellante

Umanoide Medio (umano), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 33 (6d8+6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (**+0**)	16 (**+3**)	12 (**+1**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	14 (**+2**)

Abilità Atletica +2, Intrattenere +4
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Volgare
Sfida 1 (200 PE)

Duello. Se il duellante si trova entro un 1,5 m da un avversario e non è presente nessun'altra creatura entro 1,5 m da lui, aggiunge 3 (1d6) ai tiri per i danni.

Azioni

Multiattacco. Il duellante effettua tre attacchi in mischia: due con lo stocco e uno con il pugnale.

Stocco. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni perforanti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4+3) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il duellante aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il duellante deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Folla Inferocita

Una marmaglia di popolani infuriati avanza lungo la via brandendo forconi e torce, pronta a farsi giustizia sommaria!

Folla Inferocita

Sciame Mastodontico di umanoidi Medi, qualsiasi allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 147 (14d20)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (**+5**)	10 (**+0**)	10 (**+0**)	6 (**-2**)	6 (**-2**)	6 (**-2**)

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 8
Linguaggi Volgare
Sfida 6 (2.300 PE)

Sciame. La folla inferocita può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un umanoide Medio. La folla inferocita non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Carica Travolgente. Se la folla inferocita si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con i forconi nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la folla inferocita può effettuare un attacco per calpestare contro di esso come azione bonus.

Azioni

Multiattacco. La folla inferocita effettua tre attacchi in mischia.

Forconi. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (3d8+5) danni perforanti o 9 (1d8+5) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Calpestare. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura prona. *Colpito:* 21 (3d10+5) danni contundenti o 10 (1d10+5) danni contundenti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Pagano

Lontano dai contadini e dalla gente di città vivono ancora migliaia di "pagani": genti inselvatichite e reiette, scontrose e brade, che non hanno certo intenzione di farsi mettere i piedi in testa da delle canaglie qualsiasi! Per non parlare poi di quelli che si dedicano attivamente a razzie, saccheggi e assalti ai viaggiatori…

Pagano

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 67 (9d8+27)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (**+3**)	13 (**+1**)	17 (**+3**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	8 (**-1**)

Abilità Atletica +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Petroglifico, Volgare
Sfida 2 (450 PE)

Bruto. Quando il pagano colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).
Tattiche del Branco. Il pagano dispone di vantaggio al tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del pagano si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8+3) danni contundenti.

"Sono tornato, come gli schiaffi se dati nel posto sbagliato"

- Giacomo la Furia,
Banda del Molosso Bianco -

Tagliagole

Il più comune e diffuso esponente della criminalità del Regno, sia di campagna che di città: lestofanti armati di coltello e pronti a tutto, manigoldi che viaggiano al seguito degli eserciti per finire e saccheggiare i feriti, assassini da quattro soldi, picchiatori e sicari professionisti al comando dell'Onorata Società.

Tagliagole

Umanoide Medio (umano), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 15 (cuoio borchiato)
Punti Ferita 39 (7d8+8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (**+1**)	16 (**+3**)	12 (**+1**)	13 (**+1**)	14 (**+2**)	11 (**+0**)

Abilità Furtività +5, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Volgare
Sfida 2 (450 PE)

Azione Scaltra. A ogni suo turno, il tagliagole può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Scatto, Disimpegno o Nascondersi.
Attacco Furtivo. Una volta per turno, il tagliagole infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato del tagliagole (purché l'alleato non sia incapacitato e il tagliagole subisca svantaggio al tiro per colpire).

Azioni

Multiattacco. Il tagliagole effettua due attacchi in mischia o due attacchi a distanza.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6+3) danni perforanti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4+3) danni perforanti.

A
Abbrutto 110
Acquamorte 65
Affinamento 40
Afrore di Servatico 65
Agente di Equitaglia 182
Alazia 112
Allineamento 6
Ambulante 31
Anello del desiderio estinto 67
Anguana 164
Anima Contadina 37
Animali Parlanti 183
Antica Arte Culinaria 37
Arlecchino 18
Arma lunatica 67
Arma Preferita 40
Asso nella Manica 55
Attaccabrighe 32
Ausonia 116
Azzeccagarbugli 33

B
Baccaglio 30
Bacchetta del due su tre 67
Background 30
Bagatto 183
Bagordi 59
Bande 43
Barbaro 17
Bardo 18
Bavalischio 165
Befana 166
Benandante 21
Bigatto 170
Birro 184
Borgo Stricchiano 108
Borsa Nera 44
Botte alla Botte 57
Brado 34
Brigante 23
Briglie di San Sirio il Draconiano 67

C
Cacciatore di Equitaglia 185
Cacciatori di Taglia 77
Calice del cantiniere 67
Callista 126
Cannocchiale del belvedere 67
Cantina 44
Capobirro 184
Capoccia (Rissa) 56
Carrozzanieri 117
Cavaliere Errante 26
Chierico 19
Ciarpame Magico 67
Cimeli 69
Classi 16
Comandante 186
Compagno della Selva 37
Condizioni 52
Confinato 172
Consentia 123
Contrade Dimenticate 118
Cordiale Biondino 65
Corvoragni, Sciame di 175
Covo 43
Cricche e Bande 6
Cucca 107

D
Distilleria 44
Dono del Talento 40
Dotato 9
Draconiano 30
Dragone 186
Druido 21
Ducato di Acquaviva 121
Duellante 187
Duro 35

E
Emerite Canaglie 40
Emeriticenza Assoluta 40
Energumeno 40
Equipaggiamento scadente 62
Equipaggiamento contraffatto 42
Equitaglia 78
Eroi di Bassa Lega 7, 42
Estratto di Fandonia 65

F
Falcamonte 94
Fandonia Migliorata 40
Fandonia Potenziata 40
Favori 45
Figlio delle Stelle e delle Stalle 37
Figlio di Pantagruele 37
Figlio di Taglia 38
Foionco 175
Folla Inferocita 187
Forcone d'Arme 64
Frate 25
Fucina 44
Fuggitivo 36
Fumarea 104
Fuoco d'Aspromonti 65

G
Galaverna 96
Gara di Mangiate 58
Generatore di Bettole 81
Gioco di Squadra 40
Giostra dei poveri 58
Giranello magico 68
Granlussi 44
Grattachecca del Cocito 65
Guerra Segreta 89
Guerriero 22
Guiscardo 24

I
Il pelo perduto del lupo 68
Imbosco 49
Impero Draconiano 88
Indomito 40
Infernet Malebranca 66
Intrugli 65
Intruglio della Forza 66
Intrugli Scadenti 66

L
Ladro 23
La Spada di Scippo 68
Lavoretti 7
La Zappa di Scippo 68
Leggi Non Scritte 79
Legno Stagionato 38
Le minchiate 57
Lingua del Mattatore 64
Linguaggi 30
Lingua Ignota 30
Livelli di Batoste 51
Lungariva 92

M
Maccheronico 30
Magia Scadente 62
Mago 24
Malacoda 176
Malebranche 14
Malefatte 47
Male Parole 30
Maremma Impestata 107
Mare Monstrum 129
Marionetta 12
Marmaglia (Rissa) 56
Marroca 178
Mattatore 27
Menagramo 29
Metterci una Pezza 38
Mezzo Mare 129
Miracolaro 19
Monaco 25
Morgante 10
Mosse 52
Mosse di Classe 54
Mosse Generiche 54
Mosse Magiche 54

N
Nomea 48
Norcitani 117
Nostalgia di Malebolge 38
Notte dei Tempi 88
Nuovo Equipaggiamento 64

O
Oggetti di scena 52
Oggetti falsi, taroccati e contraffatti 63
Oltremodo Dotato 38
Ophitia 114
Orco Cattivo 179

P
Pagano 17
Paladino 26
Panacea dei Fieronzi 66
Penumbria 102
Pericoli vaganti 55
Personalità 30
Petroglifico 30
Pianaverna 100
Piazzare delle Profezie 86
Piccadora 122
Plutonia 88
Porto Anduja 123
Porto Patacca 114
Posate di San Mangio 68
Presenzio 66
Pugnale del terrore 68

Q
Quinotaria 92

R
Randellone di San Cagnate 68
Ranger 27
Razze 8
Recupero Migliorato 40
Regno 89
Regole di Ambientazione 42
Richiamino 66
Riposo della Canaglia 42
Riscattare Materiali 45
Rischi del Mestiere 49
Rissa 51
Rissaiolo Professionista 40

S
Saccagnata 52
Sangue della Vilupera 39
Santa Fortuna 40
Santo Patrono 108
Sbraco 42
Scaglianza 39
Scaramante 28
Schiavona 64
Scilla Regia 123
Scudanza 39
Scuderie 44
Scudetto 64
Scudo biscottato 68
Selvatico 11
Senzaterra 117
Sequenza del Lavoretto 42
Serpegatto 180
Sette Mari e Mezzo 128
Slot Mossa 52
Spadaccino 22
Spaghetti Fantasy 72
Speziale 39
Spoletaria 110
Storia sbrigativa del Regno 88
Strade che non vanno da nessuna parte 84
Stregone 28
Supercazzola 39

T
Talenti 37
Tasinnanta 126
Torrigiana 106
Trattato noiosissimo del Regno di Fandonia 68
Trolli di Montebello 116

U
Umano 8

V
Vilupera 180
Volgare 30
Volturnia 120
Vortiga 99
Vortigana 98

W
Warlock 29

Z
Zagara 124
Zappa d'Arme 64
Zigani 117

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. ***Definitions:*** *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"*
2. ***The License:*** *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*
3. ***Offer and Acceptance:*** *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*
4. ***Grant and Consideration:*** *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*
5. ***Representation of Authority to Contribute:*** *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*
6. ***Notice of License Copyright:*** *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*
7. ***Use of Product Identity:*** *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*
8. ***Identification:*** *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*
9. ***Updating the License:*** *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*
10. ***Copy of this License:*** *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*
11. ***Use of Contributor Credits:*** *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*
12. ***Inability to Comply:*** *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*
13. ***Termination:*** *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

ACHERON

Il fantastico italiano è Acheron Games

WWW.ACHERON.IT

-Il fatto è che noi Vilàn...
-noi Villààn...
E sempre alègri bisogna stare,
che il nostro piangere fa male al Re,
fa male al ricco e al Cardinale,
diventan tristi se noi piangiam !

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Il gioco di ruolo Spaghetti Fantasy di **Zappa e Spada**

Pronti alla Pugna?

Questo è il Manuale di Ambientazione di Brancalonia per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso di tutti i tempi.

Entrate nel Regno, una terra piena di insidie e possibilità di guadagno, nel più incredibile e cialtronesco gioco di ruolo all'italiana a cui abbiate mai partecipato!

Create la vostra cricca di canaglie, arruolatevi in una banda, andate a menare un po' le mani in giro e a rifilare qualche coltellata a chi di dovere. E alla fine sarete pronti a tentare la fortuna, per quel Colpo Grosso che potrebbe farvi chiudere in bellezza...

Dopotutto, cosa potrebbe andare storto?

In questo volume trovate:

- Una descrizione generale del Regno, della sua storia e delle sue regioni principali.
- 5 nuove razze giocabili in aggiunta all'umano, ispirate dalla tradizione e dal folklore italiani.
- 12 nuovi archetipi tipici del Sinistro Stivale: dal frate al brigante, dal bravo al duellante, dal cavaliere errante al menagramo.
- Nuovi background, talenti e oggetti magici caratteristici.
- Nuove regole di ambientazione, come quelle delle Risse, dei Giochi da Bettola, delle Taglie e della Nomea, e ancora Covi, Sbraco, Bagordi, Profezie e altro...
- Segreti, minacce, curiosità, luoghi d'interesse, dicerie, mostri e spunti di gioco per il Condottiero, compresi un generatore di Bettole, uno di Cimeli e uno di Strade che non vanno da nessuna parte.
- In cerca di quattrini: una collezione di 6 avventure che spaziano per varie regioni del Regno.
- 24 tra nuovi mostri e antagonisti tipici del Regno.
- E tanto altro ancora...

Epic Party

Acheron

Ignoranza Eroica

WWW.ACHERON.IT